Edición española de la revista de juegos de PC más leída del mundo Incluye un CD-ROM 695 pts

OK PC GAMER

QUAKE II

Nº11
2ª ÉPOCA
LARPRESS, S.A.
8 414090 211260 00011

EN PROYECTO

- Grand Thef Auto
- Xenocracy
- Half Life
- Flight unlimited 2
- Turok: Dinosaur Hunter
- Prey
- Actua Soccer 2

REPORTAJES

- Blade Runner
- OK Top 100



A FONDO

- Tomb Raider II
- Nuclear Strike
- F22 Air Dominance Fighter vs iF22: The Raptor Simulator
- Hexen II
- Resident Evil
- F1 Racing Simulation
- Perfect Assassin
- Mass destruction
- La sombra sobre Riva
- Lands of Lore II

TRAS LA PISTA

- Quake Mission Pack 1: The Scourge of Armagon
- Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity

Vuela como en la realidad.

CON ESTA VERSION PUEDES ATERRIZAR AQUI





Nuevo Microsoft Flight Simulator 98

¡Incluye más mejoras que nunca!

Nuevos aviones: ahora incluye un helicóptero Bell 206 JetRanger III y los nuevos Cessna Skylane 182S y Learjet 45, formando un total de 8 aeronaves en tu hangar; nuevos paneles fotorealistas mejorados, más fáciles de leer y controlar. El único simulador validado oficialmente por Cessna, Learjet, FlightSafety International y la acróbata Patty Wagstaff.

Nuevas tecnologías: sistema de visualización que mejora vistas y texturas de terrenos, nuevos sonidos digitales. Nuevo soporte de 3D, MMX y multijugador via Internet en **www.zone.com**

Nuevas sensaciones: vistas, sonidos y ahora ¡movimiento! Con el nuevo joystick SideWinder Force Feedback Pro podrás sentir la potencia del motor, los baches, las fuerzas de gravedad y mucho más.

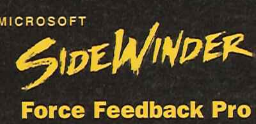
Nuevos escenarios: el mundo entero en 3.000 aeropuertos (10 veces más que antes); escenarios detallados, carreteras, ríos, lagos, miles de nuevos edificios, torres y obstáculos en más de 45 nuevas areas metropolitanas.

Más aprendizaje y diversión: nuevas aventuras, más lecciones de vuelo, desde conceptos básicos hasta ILS avanzado, conceptos de aviación, librería, directorio A/FD, web links y una herramienta para instructores de vuelo en **www.microsoft.com/games/fsim/**

A partir de 14/11/97



Flight Simulator 98
9.990 Ptas.**



Force Feedback Pro
29.990 Ptas.*

Precision Pro
14.990 Ptas.*

* Precios de venta estimado, IVA incluido.
** Reembolso de 2.000 ptas. para usuarios registrados.

Adquiérelo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00 **MARKET SOFTWARE:** (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19 **INTERDISCOUNT:** (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00 **VOBIS:** (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy? **Microsoft**

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al Cliente Microsoft **902 197 198** o visita nuestra Web www.microsoft.com/spain/


okpcg@lar.es

Director: Miguel Angel Alcalde
miguel@lar.es

Publicidad Madrid: J. Luis Gómez
Pza. República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 Madrid
Tel. (91) 457 91 91 / Fax (91) 457 98 36

Publicidad Barcelona: Isidro Iglesias
Casanova, 36, 4º, 3ª
08011 Barcelona
Tel. (93) 451 89 07 Fax. (93) 451 83 23

Redacción, adaptación y traducción:
LH Servicios Informáticos
Islas Marquesas, 28 C
28035 Madrid
Fax (91) 386 67 59

Coordinador de Redacción: Juan Carlos Cavero

Colaboradores: Virginia Aranda, Juan Francisco Fuertes, Jaime Iniesta, Javier Mateos, Pedro Javier Moya, José Novillo, Jorge David Portillo.

Diseño y maquetación: TISANA.

Es una publicación de:


LARPRESS, S.A.

Director Editorial: Julio Rodríguez
julioro@lar.es

Director Producción: Gregorio Goñi

Director Comercial: Alberto Izquierdo

Jefe de Sistemas: Pedro Soto

Administración, suscripciones y pedidos:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º dcha.
Tel. (91) 457 91 91 Fax. (91) 457 98 36

Fotomecánica: Microprint Ibérica

Imprime: Rivadeneyra

Distribución en España: Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
CP 08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Distribución en Argentina:
Capital Ayerbe, Interior: DGP

Distribución en Chile: El Molino

Importador para Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
C/ Leonor de la Corte, 6035.
Quinta Normal, Santiago de Chile.
Tel.: 774 82 87 y 774 82 88 / Fax: 774 82 89

Importador Exclusivo Cono Sur:
CEDE, S.A. (Cia Española de Ediciones, S.A.)
Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires, Argentina.

Distribuidor exclusivo México:
CADE, S.A. de C.V.
C/Lago Ladoga, 220. Colonia Anahuac.
Delegación: Miguel Hidalgo.
Telf.: 545 65 14. CP 11320 México D.F.
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Depósito Legal: M-1304-1997

PVP en Canarias, Ceuta y Melilla: 695 Pta.

Printed in Spain: 31 de diciembre de 1997

EDITORIAL

Los que jugamos

COMO SABÉIS, DURANTE EL SIMO 97 hemos organizado un stand para jugar a Quake en red: 16 PC Pentium 200 MMX, 15 jugadores simultáneos, más de 2.800 participantes venidos de toda España, alrededor de 1 millón de pesetas repartidas en premios, 6 días de increíble acción, infinidad de anécdotas... Estamos agotados, pero el año que viene volveremos a repetirlo.

Hablando con los compañeros que hemos estado trabajando estos días en el Castillo Quake, lo mejor de todo, la experiencia que más nos ha gustado ha sido conocer a la gente que nos lee. A vosotras y a vosotros. Efectivamente, han participado chicas, más bien pocas, es cierto, pero con un nivel que ya quisiéramos algunos.

El próximo mes publicaremos el reportaje de este acontecimiento. Quiero agradecer a los miembros de diversos clanes Quake por la colaboración y comprensión que han tenido con nosotros, ya que se esperaban un campeonato en toda regla. Desde estas líneas nos comprometemos a hacer todo lo posible para tenerlo. Pero en el SIMO no era viable: no todos juegan tan bien, y teníamos que proporcionar al resto de los mortales alguna oportunidad para llevarse los estupendos premios que los patrocinadores habían aportado.

Y la vida sigue y aún no nos ha enviado id Software la demo de Quake II para el CD-ROM de este mes. Espero que cuando leas este texto ya hayas muerto unas cuantas veces en la nueva versión del juego más adictivo de la Historia.

Así es, nos quedan dos días para enviar la revista a imprimir y aún no la tenemos. En Internet hay una beta pero no es la buena. Los chicos de id Software son muy majos, pero se están pasando un poco con el misterio que pretender dar al lanzamiento de Quake II. Cuando algo se convierte en una necesidad como en este caso, si no se tiene cuando se necesita, ahora, hay que buscarle un sustituto. No es una amenaza, es un hecho. Me voy a casa a machacar a mi hermano con el hacha; nada de lanzamisiles ni metralletas. Y cuando acabe con él, iré a por los incautos que se atrevan a enfrentarse conmigo esta noche en Internet.

Miguel Angel Alcalde



Sumario

58 QUAKE II

Parecía que no iba a llegar nunca, pero por fin lo tenemos entre nosotros. Tras lo que para muchos ha sido una espera interminable, ya está a la venta la última maravilla de id Software. Para todos aquellos que pensaban que Quake era el mejor juego de la historia (y son muchos), la aparición de Quake II puede suponer un duro golpe a sus convicciones.

48 Blade Runner

Tras largos años de espera en los que parecía que ninguna compañía quería aceptar el reto de lanzar un juego basado en esta increíble película, la gente de Westwood ha decidido recoger el guante y ha desarrollado una aventura con tanta personalidad que sin duda sorprenderá hasta al mismísimo Ridley Scott.



54 Top 100

Por fin vamos a conocer cuáles son los juegos que más gustan a nuestros lectores. La recopilación y clasificación de los datos no ha sido fácil, pero hemos terminado este monumental trabajo con la satisfacción de haber comprobado que en nuestro anterior reportaje no íbamos totalmente desencaminados y que, en esencia, nuestra opinión coincide con la de la mayoría de nuestros lectores. Además, en la página 57 encontrarás a los ganadores de las cinco tarjetas Maxi Gamer 3Dfx que sorteamos entre los participantes de esta encuesta.

PC GAMER
P 100

OK CD GAMER

ÚLTIMA HORA

EN PROYECTO

INTERNET

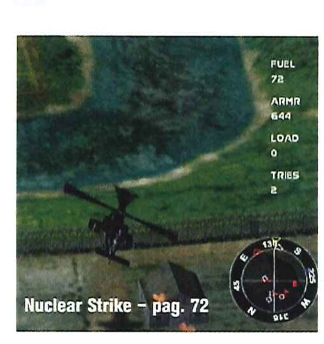
ZONA DE BOXES

GANADORES DEL CONCURSO TOP 100

TRAS LA PISTA

A FONDO


El Jorobado de Notre Dame – pag. 114



Nuclear Strike – pag. 72

OK CD GAMER

Nos complace comunicarte que este mes encontrarás en nuestro OK CD GAMER las demos de juegos de singular calidad; y como muestra, un botón: únicamente es necesario pronunciar las palabras "I-War", "Shadows of the Empire" o "Dark Earth" para que nuestra boca se haga agua. Y por si todo lo anterior fuera poco, te regalamos el juego completo Furcol, un hilarante simulador de fútbol ambientado en uno de los pueblos más rústicos, de esos de boina en cabeza y garrota en ristre, de la geografía de nuestro país: Villa Puertas de la Sierra.



Tras la pista
En esta sección incluimos todos los artículos publicados hasta el momento en la sección homónima de la revista.

Niveles
Este mes te ofrecemos un par de add-ons para Quake: un nuevo monstruo (un raptor prehistórico) y un arma de extraordinaria potencia (Gatling Gun).

Patches
¿Problemas de ejecución con tu juego favorito? ¿Deberías escuchar una agradable música por tus altavoces y lo único que se oye es un estrepitoso ruido? Prueba a solucionar los errores de tus juegos con los patches que incluimos este mes.

Utilidades
Las utilidades que todo usuario de PC debe poseer

JUEGO COMPLETO
Furcol

A Fondo
Si prefieres el formato electrónico al de papel para leer nuestros artículos de la sección A fondo, no dudes en acceder a esta sección.

Demos
Si has oído hablar maravillas de juegos tales como Shadows of the Empire, Dark Earth, Mass Destruction o International Rally Championship, ésta es tu oportunidad de probarlos.

Shareware
En esta sección encontrarás siete de los mejores juegos shareware que existen en la actualidad.



Alejándose de ligas nacionales, internacionales e incluso interplanetarias, Furcol, el simulador de fútbol que te regalamos este mes, te situará en un marco geográfico muy particular: Villa Puertas de la Sierra. En este rústico pueblo deberás competir contra todo tipo de albañiles, paletos varios, abuelitas e incluso los típicos "chulos de pueblo", en varios encuentros en los que la brillantez del juego se coordinará en extraordinaria armonía con las carcajadas del jugador.

El próximo mes os ofreceremos en exclusiva la demo oficial de Quake II.

Dark Earth

Kalisto
Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95

Explora algunas de las sobrecogedoras localizaciones de Dark Earth en esta extensa demo interactiva.

Cursores - Control direccional
I - Inventario
C - Modo de Combate
Control - Combate automático (mantén pulsada la tecla) o combina con las teclas direccionales para combate normal.
Escape - Vuelve al menú principal
P - Pausa



I-War

Ocean
Pentium 90 (P166 recomendado), 16 Mb RAM (24 Mb RAM recomendado)

Te ofrecemos la demo de uno de los mejores juegos ambientados en el espacio que se ha desarrollado hasta la fecha. I-War es un juego que posee un excelente aspecto gráfico, y si tenemos en cuenta que aporta muchas innovaciones a los juegos clásicos del género, se puede afirmar sin temor a equivocarnos que, si te apasionan este tipo de desarrollos, el juego de Ocean pasará a formar parte de tu tiempo de ocio por muchísimas horas.



Shadows of the Empire

LucasArts
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95, D3D

Ábrete camino por el mundo helado de Hoth en este juego inspirado en el ya clásico universo de Star Wars. Ésta es la versión D3D, por lo que la mayor parte de las tarjetas aceleradoras 3D podrán ejecutarla.

Cursores - Movimiento direccional
Z - Acelerar
A - Frenar
X - Disparar
C - Lanzar el cable (únicamente está activo cuando estás cerca de un AT-AT)

DEMOS

Worms 2

MicroProse/Team 17
Pentium 120, 16 Mb RAM, Windows 95

Los gusanos comunes de la especie Annelid Phylum carecen de ojos, de orejas y de manos. Probablemente ese es el motivo por el que no los verás por la calle manejando armas de gran calibre, metidos de lleno en algún tiroteo. No ocurría lo mismo en el clásico Worms, un juego de estrategia por turnos de Team 17. En el CD-ROM de este mes incluimos una demo de su secuela, Worms 2. En ella, dos jugadores humanos podrán acceder a un único nivel de los muchos que hay en el juego, y a un grupo reducido de armas.

Controles
Ratón - Vista/Desplazamiento por el paisaje
Botón izquierdo del ratón - Selecciona/Deselecciona el blanco del misil rastreador/Selecciona un arma del menú de armas
Botón derecho del ratón - Activar/Desactivar el menú de armas
Cursor izquierdo - Desplazamiento a la izquierda del gusano

Cursor derecho - Desplazamiento a la derecha del gusano
Intro - Saltar/Arrojar el arma que tienes en la soga/Activar el arma de la soga
Intro (dos veces) - Saltar hacia atrás
Retroceso - Salto vertical hacia arriba
Cursor superior - Apuntar hacia arriba/Acortar la soga cuando se está colgando de ella
Cursor inferior - Apuntar hacia abajo/Agrandar la soga cuando se está colgando de ella
Barra espaciadora - Arrojar el arma que se tiene/Soltarse de la soga (un solo toque)
Barra espaciadora - Ajustar la fuerza de la potencia del arma (pulsar y mantener)
Escape - Abandonar
+/- - Establecer el tipo de rebote en los proyectiles
1 - 5 - Establecer el tiempo de explosión de los proyectiles
C - Centrarte en el gusano actual
Tabulador - Cambiar al siguiente gusano de tu equipo
R - Repetir la acción
F1 - F12 - Teclas de selección de armamento
Suprimir - Acceder a las pantallas de información
Insertar - Acceder a las pantallas de ajuste de gráficos

International Rally Championship

Europress
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95

Una demo totalmente jugable de un nivel de este adorable juego de carreras de Europress.

0 - Acelerar
? - Frenar
Z - Izquierda
X - Derecha

The Reap

Take Two Interactive
Pentium 100 (Pentium 166 MMX recomendado), 16 Mb RAM, Windows 95, CD-ROM 4x

Efectivamente, aquí llega el nuevo juego de Gametek. Si eres un nostálgico que aún se acuerda de Zaxxon, disfrutarás mucho con este juego. The Reap proporciona toda la emoción del arcade clásico que mencionamos antes, pero combinándola con la perfección gráfica que sólo un procesador Pentium puede ofrecer. Cuanto más rápido sea el procesador y el CD-ROM en los que lo ejecutes, mejor aspecto tendrá este programa.

P - Pausa
Escape - Salir del juego
Jugador 1
Cursores - Control direccional
Control - fuego
Jugador 2
A - D - W - S - Izquierda - Derecha - **Arriba** - Abajo
Mayúsculas - Disparar

Claw

Monolith
Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95

Este innovador juego de plataformas es de la misma gente que produjo el sangriento arcade Blood. Tu misión en esta demo de un nivel es la de guiar al capitán Claw a través de una peligrosa mazmorra, esquivando las trampas y los guardias.

Cursor inferior - Agacharse
Cursor derecho/izquierdo - Correr a la derecha/izquierda
Control - Patada, puñetazo o espada (se selecciona aleatoriamente)
Alt - Disparas el arma seleccionada
Espacio - Saltar
Mayúsculas - Cambiar el arma
+/ - Incrementar/disminuir la visión de la zona

Barrage

Mango Grits
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95, 3Dfx o tarjeta gráfica Quantum 3D

Este título es un juego muy rápido, que destila pura acción arcade a raudales, aunque sólo podrán disfrutar de ella los afortunados poseedores de una tarjeta aceleradora gráfica.

Cursores - Control Direccional
Barra Espaciadora o Control - Fuego

Counter Action

Mindscape
Pentium, 16 Mb RAM, MS-DOS

Ponte en el lugar de los alemanes o en el de los soviéticos en una misión individual de este juego de estrategia en tiempo real. En Counter Action, el control se lleva totalmente por el ratón, teniendo un sistema similar al de Red Alert. Simplemente haz clic con el botón izquierdo sobra una de tus unidades, y ordénala encaminarse a cualquier lugar del paisaje o disparar a alguna unidad enemiga.

Niveles de Quake

Debido a las limitaciones de espacio que hemos tenido en este número, nuestra sección de Quake es un poco más reducida de lo habitual. No obstante, nos las hemos arreglado para introducir un monstruo nuevo, un raptor prehistórico, y una nueva arma, la Gatling Gun, cuya tasa de disparo es 10 veces mayor que la de la Super Nail Gun. De hecho, es tan poderosa, que al disparar serás empujado hacia atrás.

Patches

Accede al apartado Patches del CD-ROM y localiza el patch que puede solucionar definitivamente el problema que posee ese juego cuyo error de ejecución te ha causado tantos quebraderos de cabeza.

Utilidades

En esta sección se recogen los programas que todo jugador debería poseer, desde la versión de la API DirectX más extendida, necesaria para ejecutar la gran mayoría de los juegos diseñados para Windows 95, hasta programas que te permitirán probar tu tarjeta gráfica e incrementar su rendimiento para mejorar la velocidad gráfica de ese juego cuyo motor gráfico parece que funciona a pedales.

Servicio Técnico

Si tienes cualquier problema con el CD-ROM de este mes puedes contactar con nuestro servicio técnico llamando al teléfono:
(91) 457 91 91
o bien escribiéndonos a la siguiente dirección:
OK PC GAMER
Pza. República del Ecuador 2, 1°
28016 Madrid
e-mail: okpcg@lar.es

Entrepreneur

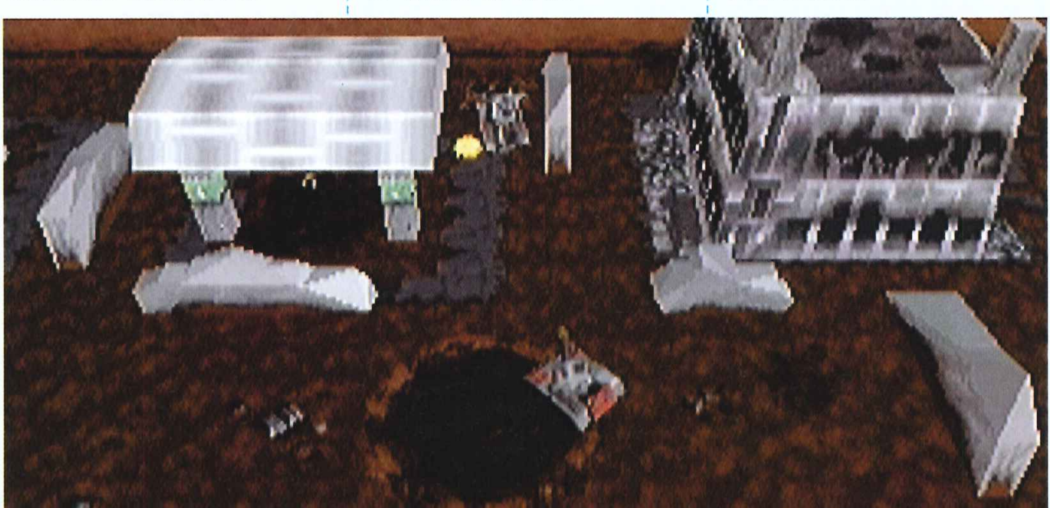
Stardock Systems
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Domina el mundo en este nuevo juego que se basa en el mundo de los mercados bursátiles y las grandes multinacionales. Nuestra demo de Entrepreneur te permite guerrear un poco en el mundo empresarial, en el sector de los ordenadores más concretamente, por un breve período de 15 años. Si quieres tener alguna posibilidad de éxito, es recomendable utilizar el archivo de ayuda.

Mass Destruction

BMG
Pentium 100, 16 Mb RAM, MS-DOS
Disfruta arrasando todo lo que se ponga delante de tu tanque con esta estupenda demo del último juego de BMG.
Cursores - Control direccional
Z - Girar torreta a la derecha
C - Girar torreta a la izquierda
X - Disparar el arma
Control o Alt - Cambiar el arma
W - Pantalla de armamento
Cursores - Control direccional de la nave. Utiliza la tecla Control con los cursores para poder girar
F1 - F8 - Vistas de la cabina.
, - Cambia el brillo de las naves
Control + Q - Abandonar la parte del viaje
Control + R - Repetir misión
Control + A - Abortar misión

Planet Blupi

Epsitec
Pentium 60, 8 Mb RAM, Windows 95
Controla a estos orondos personajes de dibujos animados, llamados Blupis, en su doble misión de hacer crecer tomates y destruir totalmente a sus enemigos, arrojándoles bombas, en este original juego de puzzles.
Cursores - Desplazamiento por las partes visibles del escenario
Barra espaciadora - Muestra o esconde objetos
F1 - Muestra los objetivos sin interrumpir el juego
F5 - Velocidad normal (x1)
F6 - Doble velocidad (x2)
Inicio - Volver a la localización del inicio de la misión
Control + F9 - F12 - Señalar un punto en el mapa
F9 - F12 - Volver al punto anteriormente señalado



Forced Alliance

Ripcord Games
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Un extraordinario simulador de combate espacial, muy en la línea de Wing Commander.
A - Piloto automático (te lleva al siguiente destino)
C - Comunicaciones (utilízalo para obtener permiso para aterrizar al final de la misión)
Tabulador - Aceleración
E - Selecciona un blanco enemigo
T - Selecciona cualquier blanco
G - Selecciona las armas
M - Selecciona los misiles
Barra espaciadora - Disparar las armas
Intro - Disparar los misiles (los misiles que se guían por calor -HS- y los que se guían por radar -RG- necesitan que hayas localizado el blanco antes de dispararlos)
Z - Igualas tu velocidad con la de tu objetivo
H - Activas el HUD
L - Activas la localización por radar (en un objetivo)
D - Pantalla de daños
S - Pantalla de escudos

LED Wars

Larian Studios
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Larian Studios pone a tu disposición su último producto, LED Wars, otro clon (pero bien hecho, eso sí) de Command & Conquer. En la demo de un nivel que te proporcionamos tendrás que construir tu base y recolectar y procesar el LED para obtener fondos con los que crear un ejército con el que vértelas con tu ambicioso vecino. El control se efectúa totalmente por medio del ratón.

Skrap

NeuronWare
Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95, soporta tarjeta 3Dfx
Skrap es un juego arcade de la escuela clásica, que sin embargo se beneficia de los adelantos tecnológicos del hardware más puntero, como por ejemplo las tarjetas 3Dfx.
Q - Alzamiento vertical
A - Descenso vertical
Cursores - Control direccional
Barra espaciadora/Control - Fuego
S - Avanzar
X - Retroceder

SHAREWARE

Bombs & Bugs

Awkward Software
Pentium, 8 Mb RAM, MS-DOS/Windows 95
Bombs & Bugs es la última oferta de la reciente ola de clones de Bomberman.

Nebula Fighter

One Reality
Pentium, 8 Mb RAM, MS-DOS/ Windows 95
Salva a la humanidad destrozado todo lo que pilles por delante en este arcade de endemoniado scroll lateral.

Delta Hydra

Jadius Interactive
Pentium, 8 Mb RAM, Windows
Delta Hydra es un soberbio juego shareware de estrategia.

Super Ice Cube Hopper

SGN/Starline
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Acción a raudales en este arcade, un clon perfectamente diseñado del célebre Qbert.

Life on Mars

Shareit!
486DX, 8 Mb RAM, Windows
La NASA trata en la actualidad de descubrir vida en Marte, así que ¿por qué no tratas de hacer lo mismo en este juego de estrategia?

Magpie Hunt

Alligator Software
Pentium, 8 Mb RAM, Windows 95
Disfruta como nunca con este arcade.

Top Tennis

The Game Factory
486DX, 8 Mb, MS-DOS/Windows 95
Saca como un astro de la raqueta con este simulador del mundo del tenis.

Furcol



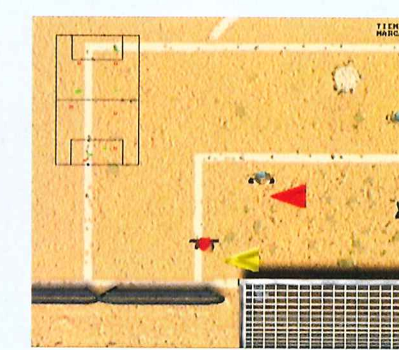
Desde luego hay juegos de fútbol más realistas que éste; también podemos encontrar otros con mejores gráficos, pero lo que no se puede negar es que Furcol es el simulador deportivo más rústico de toda la historia de los juegos de ordenador.

Y DECIMOS QUE NO EXISTE UN JUEGO DE fútbol más rústico porque los partidos tienen lugar en un sitio cuyo nombre sugiere montañas, casas hechas de piedra y gente con garrota y boina: Villa Puertas de la Sierra. En este pueblo y en los alrededores el fútbol es una pasión. Cada domingo todos los habitantes de los pueblos de la zona se reúnen aquí para organizar el partido más curioso del mundo; además, como no tienen equipo propio, los jugadores son los mismos habitantes de los pueblos, incluyendo abuelitas, albañiles y demás. El ganador se llevará el famoso trofeo de "la vaca Paca" (bueeeno, famoso en casi cinco kilómetros a la redonda). Veremos el partido desde arriba, manejando a los jugadores del equipo que escojamos e intentando llegar como sea a la portería contraria.

La instalación del juego no podía ser más sencilla. Sigue los pasos que aparecerán en pantalla y en pocos minutos habrás instalado el juego. Cuando el programa termine de instalarse debes teclear "SETUP", con lo que podrás configurar tu tarjeta de sonido, las opciones de pantalla y redefinir la teclas o configurar el joystick. No te olvides de esto último, ya que las teclas que del juego por omisión no son en absoluto las acostumbradas. Una vez que hayas terminado de configurar el juego, sólo tienes que teclear "FURCOL" para ejecutarlo. Si eres el afortunado poseedor de una tarjeta aceleradora 3D con chipset 3Dfx, teclea "FUR3DFX" desde Windows 95, ya que el juego soporta este tipo de hardware. Un detalle importante: el juego no funciona bajo Windows 95, así que tendrás que arrancar en modo DOS.

Para ello, o bien pulsa F8 al arrancar el ordenador, y escoge la opción "Sólo símbolo del sistema", o bien deja que Windows 95 se cargue, escoge la opción "Apagar el sistema" y luego "Reiniciar el equipo en modo MS-DOS".







REQUISITOS

Ordenador compatible PC 486, 16 Mb RAM y MS-DOS

Teclas de control predefinidas:

A	Subir
B	Bajar
C	Izquierda
D	Derecha
E	Tiro bajo
F	Tiro alto
G	Cambiar jugador

No olvides que si quieres puedes redefinirlas con el programa "SETUP"; te aconsejamos que las cambies.

Veremos entonces la pantalla principal del juego. Aquí podemos elegir el tipo de partido que deseamos jugar, uno simple o un campeonato, y también podemos acceder al menú de opciones del juego, donde definiremos el volumen de los efectos de sonido, así como el tipo de controlador que queremos usar para cada jugador. Una vez que escojamos el tipo de partido tendremos que elegir al equipo con el que queremos jugar. Hay cinco posibilidades: las viejecitas, un grupo de abuelitas que no tienen nada que envidiar a los de la selección española; los labriegos, que se entrenan durante la semana dando patadas a una piedra de 50 Kilos; los albañiles, que mientras trabajan en la obra hacen pases de cabeza con los ladrillos; las mujeres, esposas de los labriegos; los albañiles, que practican regates cuando van a hacer la compra; y los chulos del pueblo, que no se entrenan en absoluto, y así les va.
También tendremos que fijar la duración del partido: 5, 10, 15 o 20 minutos, y el número de jugadores, uno o dos, así como el tipo de control que va a usar cada uno de ellos. Una vez que terminemos de escoger entre todas estas opciones, comenzará el partido.
El control es el típico de este tipo de juegos. Movemos a nuestros jugadores por el campo con los cursores, y usaremos las teclas de acción para tirar, pasar a otro de nuestro equipo o cambiar de jugador.
El tiro puede ser alto o bajo, lo que será de utilidad en determinadas situaciones. Para quitarle el balón a un contrario no habrá que hacer combinaciones raras de teclas; simplemente tendremos que pasar por encima del balón y éste será nuestro. Claro que habrá que tener cuidado, ya que ellos podrán hacer lo mismo con nosotros. Como ya comprobarás, vencer al portero contrario no será nada fácil. Sin duda es el adversario más duro de todos nuestros oponentes; cada vez que dispares a puerta te lo encontrarás en medio.
Una táctica útil para vencerle consiste en hacer un disparo alto a poca distancia de éste, para que el balón le pase por encima y no pueda cogerlo. Pero para hacer esto tendrás que medir cuidadosamente la distancia; si lanzas el balón desde muy lejos o muy cerca podrá pararlo.
Se han reproducido algunas de las reglas del fútbol, mientras que otras se han cambiado. Por ejemplo, se podrán cometer faltas: para ello sólo tendremos que hacer una entrada peligrosa desde detrás y el árbitro la pitará implacablemente, como en cualquier otro juego de fútbol. El juego se parará y el equipo contrario sacará el balón. Respecto a los cambios, otro ejemplo: se han eliminado los saques de esquina, ya que el campo está rodeado por una valla. Si el balón va a salirse, simplemente rebotará y el juego continuará sin pararse.
El juego que te regalamos este mes, Furcol, es uno de los programas de fútbol más originales que se han hecho. Ya verás lo divertido que es, sobre todo si lo juegan dos personas a la vez. El soporte para aceleradoras 3Dfx es muy de agradecer para los que posean una tarjeta de este tipo, mejorando tanto la calidad de los gráficos como la velocidad a la que se desarrolla el juego. Es un juego muy curioso al que sin duda deben jugar tanto los aficionados a los simuladores deportivos como a los que no les atraen demasiado. No te lo pierdas o te arrepentirás.







Fútbol Pro

La estrella de la Liga

Si te gusta el fútbol y los ordenadores prepárate, porque con Fútbol Pro podrás satisfacer todas tus aficiones de una sola vez y, además, con una calidad nunca vista hasta ahora.



Existen pocos juegos de fútbol con la calidad de Fútbol Pro.

LA LIGA DE FÚTBOL española, la mejor del mundo para muchos entendidos, conocida como la Liga de las Estrellas, ha realizado un nuevo salto al mundo del PC. Si eres un forofo de los Juninho, Mijatovic, Rivaldo y compañía no te puedes perder el nuevo juego de Sport Interactive, Fútbol Pro, que además de contar con la licencia de la Liga de Fútbol Profesional, posee algunas de las mejores características técnicas que hemos visto en mucho tiempo.

Con Fútbol Pro podrás ejercer como entrenador de cualquiera de los equipos de la Liga española, tanto en Primera como en Segunda División. Su simulador de manager te permitirá llevar un control absoluto sobre tu equipo y su participación en los campeonatos de Liga y Copa de S.M. el Rey. Podrás decidir alineaciones, fichajes, tácticas y estrategias de manera totalmente realista. También tendrás que encargarte del aspecto económico del club, y podrás incluso ampliar el estadio en busca de mayores ingresos. Sin embargo, si la emoción del banquillo es demasiado para ti (o bien, si no es suficiente), también podrás lanzarte al "ruedo" y pasar a controlar la actividad de tu equipo en uno de los mejores simuladores arcade de fútbol de los últimos tiempos.

Además de una enorme cantidad de jugadas distintas, muchas de ellas verdaderamente espectaculares, y todo tipo de vistas de cámara, el punto fuerte de este simulador está en sus gráficos tridimensionales, con jugadores totalmente poligonales. Fútbol Pro acepta incluso la tecnología 3Dfx en los ordenadores que posean una aceleradora de este tipo, obteniendo resoluciones dignas de aparecer en la televisión los domingos por la tarde. Es importante destacar que si tu ordenador se ha quedado un poco antiguo también podrás disfrutar de Fútbol Pro, pues sus estupendos gráficos 3D pueden ser disfrutados incluso a 320 x 200. De hecho, podrás jugar a este fantástico juego poseyendo cualquier tipo de ordenador de potencia similar o superior a un Pentium 90. Probablemente uno de los mayores atractivos de este fantástico juego es la posibilidad que brinda de participar en una competición on-line con usuarios de toda España. Con cada copia del juego se incluye una tarjeta que te permitirá entrar en un campeonato de Liga en modo de simulador manager sin necesidad siquiera de estar conectado a Internet, pues la conexión se realiza a través de InfoVía. Además, si las simples victorias deportivas no te inspiran lo suficiente, el ganador de esta Liga on-line obtendrá ni más ni menos que un coche y un millón de pesetas. Además, el juego tan sólo cuesta 2.995 pesetas, una cantidad irrisoria si la comparamos con el precio de alguno de los últimos desarrollos lúdicos. Nos reafirmamos en lo dicho. Difícilmente encontrarás un programa de mayor calidad y con más prestaciones que Fútbol Pro. Definitivamente es la estrella de la Liga de las Estrellas.

"Con Fútbol Pro podrás ejercer como entrenador de cualquiera de los equipos de la Liga española, tanto en primera como en segunda división"





Grim Fandango

El amanecer de los muertos

LucasArts prepara una aventura protagonizada por un agente de viajes resucitado, personajes poligonales y calabazas de Halloween.

QUIZÁ TENGAN UN AGENTE doble entre ellos. Lo de siempre. Te pasas una eternidad esperando una aventura gráfica y te encuentras con que aparecen dos al mismo tiempo. Y las dos procedentes de LucasArts. Porque con el lanzamiento de The Curse





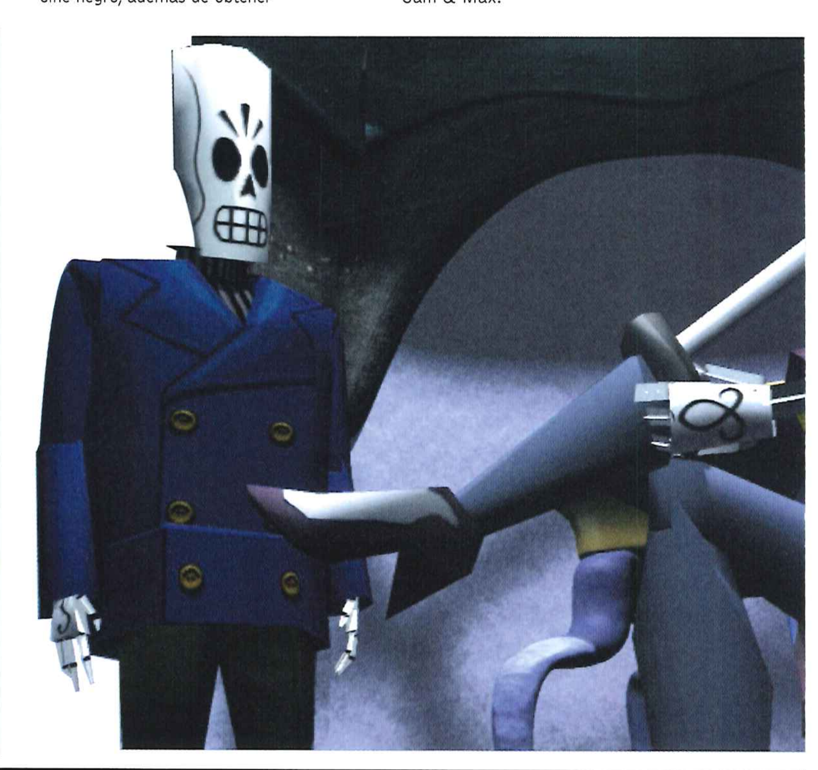
Mr. G. Reaper (El Sr. Guadaña). O podrías ser tú. Quienquiera que sea, es espeluznante.

of Monkey Island y las noticias que nos llegan acerca de la aparición de Grim Fandango en la primera mitad del 98, los aficionados al género están a punto de darse un verdadero gustazo. Esta videoaventura es una idea del maestro de la aventura de LucasArts, Tim Schafer, quien finalmente ha abandonado los gráficos VGA en 2D que definían sus anteriores juegos, incluido Day of the Tentacle, en favor de los paisajes en 3D y los caracteres poligonales.
Pero no sólo son los gráficos los que apartan a Grim Fandango de los anteriores juegos de LucasArts (y no estamos teniendo en cuenta aquí a Afterlife); la ambientación del juego en general posee un toque mucho más adulto, tratando temas como las muerte o la redención. Con una combinación de elementos de las clásicas películas de cine negro, además de obtener inspiración de esos eclécticos barrios como Chinatown o Nightmare Before Christmas, interpretarás el papel de Manny Calavera, un agente de viajes de Land of Dead (la Tierra de los Muertos) cuyo trabajo es transportar gente desde Land of Living (la Tierra de los Vivos) cuando les llega la hora. Un estilo a Caronte, el barquero de la Laguna Estigia.
Haciendo gala de más de 50 soberbios personajes y más de 90 entornos renderizados, Grim Fandango podría redefinir las aventuras gráficas. Suena genial, y la historia es realmente extraña, lo suficiente como para competir con DOTT o Sam & Max.

Epidemia en Eidos

Como una erupción procedente de la gama de juegos que Eidos tiene pendientes aparece Plague (Plaga), otro título que espera moldear el futuro de los juegos de estrategia en tiempo real. Tiene más que ver con aldeanos armados con lanzas que con pústulas que los médicos abren con lancetas, debido a su ambientación medieval que anima a convertirse en un señor feudal en lucha por el trono.
La idea es extender tus dominios suprimiendo las ciudades rivales económica, diplomática y, por supuesto, militarmente. Lo que requerirá que hagas muchas cuentas con tu ábaco mientras intentas repartir equilibradamente los recursos (sin éxito, probablemente) entre el desarrollo económico, el tecnológico y el militar. Basado en una idea original de Ian Livingstone, Eidos lanzará cada día sobre este mundo retos de la antigüedad como la hambruna, la herejía, la brujería o la peste negra para darle un poco de sabor a este brebaje, que claramente necesita poco para entrar en el terreno de los juegos 3D de estilo mítico. Imagínate un híbrido entre Civ y C&C con los gráficos de Magic Carpet y te harás una idea de lo que podrías ver en breve.





QUERER ES PODER
El dúo de hombres ataviados con traje oscuro de la que fuera la película de ciencia ficción de más trepidante éxito de este verano, Men in Black (Hombres de Negro), estará pronto protagonizando el juego que lleva el mismo nombre, cortesía de Gremlin Graphics. Los señores Jones y Smith han sometido sus caras a un proceso de digitalización para convertirlas en polígonos que pudieran ser utilizados para los personajes del juego, que promete como aventura 3D al estilo Alone in The Dark. La desarrolladora americana The Design Team ha utilizado muchos de los extraterrestres que aparecen en la película, además de crear sus propias armas y criaturas originales.



Diablo 2

BLIZZARD, LA desarrolladora que convierte en oro todo lo que toca, ha anunciado sus demoníacos planes para la secuela de Diablo, el terroríficamente popular producto de RPG que fuera lanzado durante este año. Será conocido por Diablo 2, nada menos, y vendrá cargado con aventuras, armas, hechizos, armaduras, monstruos, personajes no jugadores y cinco de las más frescas clases de personajes. Diablo 2 te tentará no con una sino con cuatro ciudades, todas ellas a rebosar de mazmorras, criptas y oscuros y malsanos lugares para que los explores. Así que, otra vez tres cuartos de lo mismo.


Nuestro personaje nunca sintió que encajara del todo con sus nuevos amigos.



Particularmente seductoras son, sin embargo, las promesas acerca de un avanzado sistema de combate que permitirá técnicas de lucha y hechizos específicos para cada clase. Diablo 2 será lanzado a finales de 1998. Sin embargo, Diablo se encarnará antes bajo el aspecto del disco de expansión Hellfire. Incluirá la clase de personajes del monje, veinte nuevos monstruos y más de todo lo que Diablo mismo ofrecía.

Championship Manager 97/98

CADA DÍA, MUCHOS españoles se despiertan con el sonido del silbato de un árbitro o, mejor dicho, con Championship Manager. Bien porque pagaras el juego al precio de venta normal o porque te encontraras un chollo, perteneces a ese casi mundo entero que compró este gestor de equipos de fútbol. Eidos tiene otra secuela en el banquillo y cree que estará en la alineación inicial hacia finales de año. No esperes un juego radicalmente rediseñado y virtualmente irreconocible; CM 97/98 es tranquilizadoramente familiar, optando, en su lugar, por un paquete de "mejoras" y "características adicionales". Encontrarás las ligas de Inglaterra, Escocia e Italia, además de un editor de equipos por si cambias tus preferencias. También han incluido, como quien no quiere la cosa, los 24 nuevos equipos de la Liga de la UEFA y un estilo "continental" de fútbol. También puedes revivir tu juventud gracias a los equipos Sub 21. Esto no es todo; le echaremos un vistazo más en profundidad en cuanto tengamos la menor oportunidad.



Jagged Alliance II

Muy peligroso

Mantener una empresa siempre es difícil. Y si encima los empleados llevan armamento pesado, mucho más.

JAGGED ALLIANCE FUE UN excelente juego que mezclaba la estrategia, el rol y la gestión de recursos de forma admirable. Sin embargo, pasó algo desapercibido en nuestro país. En Virgin ya están preparando la segunda entrega, que aunque está basada en su mayor parte en la primera, ofrece importante mejoras y muchísimas cosas nuevas.
En el juego tenemos que dirigir una empresa de mercenarios.
Tendremos que ocuparnos de contratarlos, teniendo en cuenta su especialidad y habilidad en una serie de campos, armarlos, mantenerlos y, por supuesto, también les controlaremos en las fases de combate.
A lo largo del juego se nos irán ofreciendo misiones por las que recibiremos dinero, lo que nos permitirá contratar más y mejores mercenarios, armamento mas avanzado, etc.
Una importante novedad es la posibilidad de combatir, además de por turnos, en tiempo real. En el primer caso controlaremos a los mercenarios uno a uno; si escogemos la opción de tiempo real sólo controlaremos al que tengamos seleccionado, mientras que los demás escogerán sus propias acciones según una serie de órdenes que les podremos dar: evitar el combate, modo agresivo, ayudar a los demás, etc.
Además, se han incluido muchas armas nuevas, más mercenarios, combate nocturno y diurno en superficie y en cuevas, una monstruosa raza subterránea, la posibilidad de hablar con la gente de los pueblos, vehículos para viajar...
En fin, el juego promete mucho, sobre todo para los amantes de la estrategia. No te lo pierdas.

Éste es un especimen de la raza subterránea que se ha incluido en el juego.

Baldur's Gate

Pura magia

El primer juego para ordenador basado en la colección de los Reinos Olvidados ha llegado; ¿será bueno o no? Vamos a verlo...

LOS FANÁTICOS DE LOS juegos de rol están de suerte: está a punto de salir la primera entrega de los Reinos Olvidados. La acción nos sitúa en la ciudad que da nombre al juego: Baldur´s Gate. Uno de los recursos naturales más abundantes hasta hace poco, el hierro, es cada vez más escaso. Si él no se pueden fabricar herramientas ni armas, y mucha gente morirá antes del invierno.
Parece que tan sólo queda una solución: la guerra. Y esto precisamente es lo que tenemos que evitar.
Contaremos con un pequeño grupo de aventureros que podremos crear hasta los más mínimos detalles, incluyendo las características típicas de los juegos de rol y muchas más cosas como la ropa, el color de la piel, etc.
A lo largo del juego se nos irán uniendo más personajes que nos ayudarán en nuestra aventura. Respecto al aspecto gráfico, el juego es simplemente impresionante: se han añadido efectos de luz, los personajes están perfectamente animados, existe el día y la noche, etc.



El juego es amplísimo, con más de 10.000 pantallas a 640x480 pixels y con 16 bits de profundidad de color. Hay más de 60 enemigos diferentes, más de 50 conjuros para lanzar, nuestros personajes desarrollan no sólo sus características sino también su personalidad a lo largo del juego, y mucho más. Sin duda este será uno de los mejores juegos de rol para ordenador de los últimos tiempos. Imprescindible para los amantes de los Reinos Olvidados.

ROLSTICK



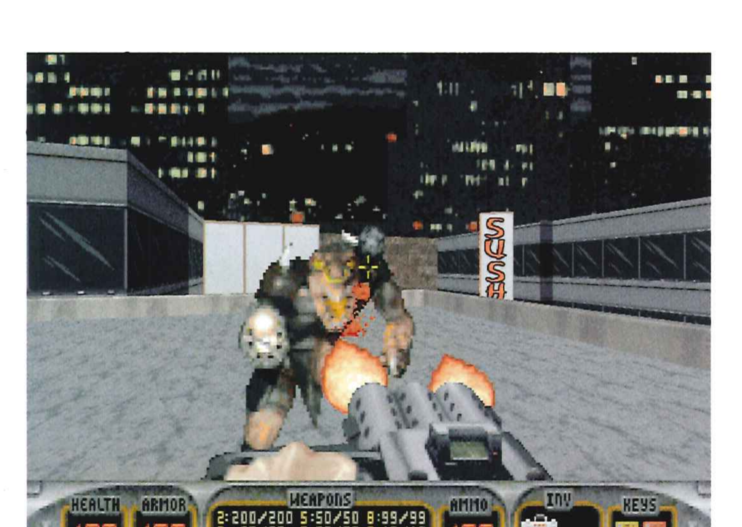
Por fin ha llegado el accesorio definitivo, el perfecto complemento para tus juegos de coches y motos. Se acabó el castigar el teclado y el joystick para obtener registros mediocres y no lograr sensación de pilotaje.

CARACTERÍSTICAS

- **Control direccional por volante.**
- **Máxima sensibilidad en aceleración/frenado.**
- **Diseño ergonómico.**
- **Calibrado de precisión.**
- **Dos botones multifunción, (cambio de marcha/selección, etc.).**
- **Cable de 2 metros con conector 15 pines, (con tornillos de fijación).**
- **Microswitches de larga duración.**

Duke Nukem Forever

Plantando cara a Quake



Aparte de Hexen, realmente sólo hay un juego que pueda estar a la altura de Quake.

Y ESTE JUEGO ES DUKE Nukem 3D, que tradicionalmente ha sido un reducto solitario en un mundo dominado por Id. Te mostramos aquí una imagen de lo que será este nuevo juego para disfrute de tus pupilas. 3D Realms ha obtenido de Id la licencia de la tecnología de Quake para cerrar ese hueco entre el motor Build (visto en Duke y Shadow Warrior) y el debut tecnológico de Prey hacia el final del próximo año.

El modo en que 3D Realms está utilizando el motor de Quake todavía no está muy claro, pero probablemente no anda lejos del de Quake II.

La imagen muestra una escena desierta con un jeep que ha caído por un precipicio. Los complejos modelos, la transparencia, la gran profundidad de campo y la excelente iluminación son algo evidente, y el equipo de programación se ha unido íntimamente a Id para mejorar el comportamiento del motor. Os mantendremos informados.

Golgotha

El futuro de la estrategia

¿Qué será lo próximo en juegos de estrategia? ¿Cómo viajar de los (lo admitimos) emocionantes y gratificantes mundos en 2D hacia un nuevo universo?

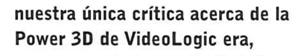
EL ENTORNO 3D PARECE ser la solución, y las primeras pruebas de que esta transformación se está llevando a cabo están ocurriendo mientras lees estas líneas.

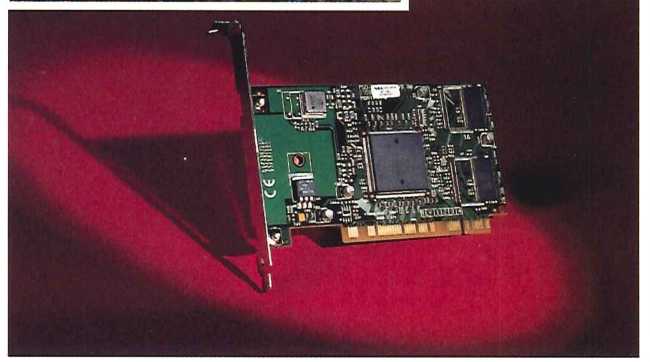
Hemos visto ya unos cuantos juegos (principalmente de compañías norteamericanas) que añaden un gestor 3D de recursos de lucha.

Golgotha, de Clark Dot Com, será uno de los primeros en aparecer en el mercado.CDC (quien, por cierto, cuenta entre sus filas con una persona procedente de Id) fueron los responsables del novedoso pero decepcionante Abuse, pero Golgotha parece infinitamente mejor. Es un desarrollo que todos estaremos observando cuidadosamente.

Power VR

En nuestro gigantesco artículo sobre tarjetas 3D del mes pasado nuestra única crítica acerca de la Power 3D de VideoLogic era, prácticamente, la falta de soporte de juegos en aquel momento. Desde entonces, VideoLogic ha anunciado que ha implementado sus propios controladores OpenGL que en teoría permitirán que cualquier juego soportado por 3Dfx se ejecute bien en una tarjeta Power VR.

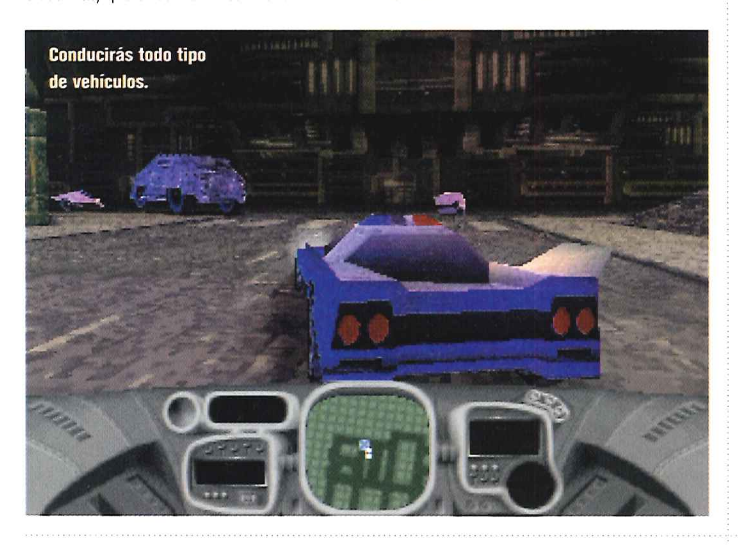




Crime Killer
La ley y el orden

Interplay prepara el lanzamiento de su nuevo juego de carreras.

LA ACCIÓN SE DESARROLLARÁ en el lejano año 2115. En esa época, una bacteria inicialmente creada por ingeniería genética para eliminar los desechos del petróleo, experimentará una mutación que la hará acabar con este producto mismo. Ante la repentina carencia de energía, los gobiernos de las naciones civilizadas irán cayendo uno tras otro, con el consiguiente aumento en la criminalidad. Un nuevo poder irá surgiendo, el de las compañías eléctricas, que al ser la única fuente de energía alternativa existente, alcanzarán una gran importancia, llegando incluso a un acuerdo con los debilitados estados. A cambio de ciertas concesiones, ellas financiarán a la policía y la dotarán del armamento más potente y moderno. Obviamente, tú serás un agente de policía que, a bordo de una moto, de un coche e incluso de un caza, impondrás la ley y el orden en las diferentes fases de la misma manera que Charles Bronson, a punta de pistola. En próximos meses ampliaremos la noticia.


Conducirás todo tipo de vehículos.

Adidas Power Soccer
Fútbol de marca

Comienza la carrera por el título.

A ESTAS ALTURAS DEL AÑO, con la liga en plena efervescencia y el mundial a la vuelta de la esquina, los programas de fútbol empiezan a proliferar que da gusto. En esta ocasión es Psygnosis la compañía que nos saca al terreno de juego, con vistas a maravillar al respetable con todo tipo de espectaculares jugadas.

Aunque el aspecto gráfico a primera vista no llama excesivamente la atención, Adidas Power Soccer incluirá una extensa base de datos con los equipos más relevantes del momento, lo que en teoría compensará su falta de atractivo.
Por si fuera poco, el juego estará traducido al castellano, lo que es muy de agradecer.



(Abajo) Los gráficos necesitan depurarse un poco.



(Arriba) Psygnosis se adentra en el género deportivo.





Zombieville
Los no-muertos

Psygnosis desata una oleada de muertos vivientes sobre tu PC.

ZOMBIEVILLE ES EL TÍTULO de la aventura que está preparando esta compañía inglesa. El nombre ya es bastante explicativo de por sí, pero por si tienes alguna duda, te lo vamos a aclarar. Tienes que entrar en una ciudad asolada repleta de zombis, eso sí, únicamente armado con una pistola. Siguiendo la más pura tradición del cine de terror, estos muertos vivientes se abalanzarán sobre ti tratando de devorarte, mientras tratas de descubrir el misterio que rodea a esa población. Lo que más nos ha llamado la atención de la versión que hemos visto en la redacción es la crudeza de ciertas imagines cuando te atrapan los zombis, muy en la línea del cine gore.

La atmósfera tenebrosa está muy bien conseguida.



CUC Software
El nacimiento de un Leviatán

Bajo estas siglas, se encuentra la multinacional que ha aglutinado a nombres tan importantes del mundo del software como Sierra, Coktel, Davidson & Associates, Knowledge Adventures y Blizzard.

EL GRUPO DE EMPRESAS resultante es un gigante que proporciona servicios a más de 66 millones de personas en todo el mundo, con más de 15.000 trabajadores y con representación en 30 países.
Preguntándoles acerca de los motivos que les han llevado a esta unión, los responsables del grupo afirman que consideran que es la mejor manera para apoyarse mutuamente y crear juegos cada vez mejores. Buena prueba de ello son los próximos títulos que van a lanzar: Hellfire, el paquete oficial para Diablo y Birthright 2. Muchas felicidades.

Con la fusión de Sierra, Coktel, Davidson & Associates, Knowledge Adventures y Blizzard, el grupo CUC se convierte en uno de los más importantes líderes del sector.



OK PC GAMER — Juegos Recomendados



Total Annihilation
GT
Es uno de los mejores juegos evaluados el mes anterior, es el más grande de los desarrollos de estrategia en tiempo real, y parece que probablemente presenciará la llegada de todos sus futuros competidores. Su unidades poligonales y sus terrenos en 3D son tremendamente divertidos.



Worldwide Soccer
Sega
Este juego de fútbol es sin duda uno de los mejores desarrollos en su género de todos los tiempos.
Sega es sinónimo de calidad, y eso es precisamente lo que vas a encontrar en Worldwide Soccer: acción, emoción y diversión a raudales.



Broken Sword 2
Virgin
El primer síntoma de que las Navidades se acercan es un recuadro de juegos recomendados rebosando con los últimos lanzamientos. Los grandes juegos del año están aterrizando en nuestras mesas a cada momento, y la segunda parte de Broken Sword es uno de los más grandes.



Dungeon Keeper
EA
Es un juego extraño, pero nos encanta. Nos gusta asumir el papel de un diablo cualquiera, construir una mazmorra y aleccionar a nuestras tropas para que se conviertan en un fiel reflejo de las más temidas criaturas del Averno. Cómpratelo.



Hexen II
Activision
No se puede negar que, en lo referente a juegos monousuario que te hagan sumergirte en ellos, Hexen II es un éxito mayor que Quake (su primera parte, claro está) y sus múltiples paquetes de misiones. Sin embargo, todos echamos algo en falta en nuestros lanzadores de cohetes cuando se trata de un duelo a muerte.



Quake 2
Id Software
El mejor de los mejores. Hablar de este juego es hablar de calidad, de frescura, de increíbles gráficos, de una adictividad enorme... ¿Se nota que nos gusta este nuevo desarrollo como ningún otro? Pues no dejes de comprarlo, porque te podemos asegurar que a ti también te gustará tanto o más que a nosotros.



"Si se me ocurriera una palabra más superlativa que brillante, la utilizaría para hablar de Incubation"

PC Zone - 94% Classic

"Piensa en una mezcla de X-Com y Quake"

Game Pen

"Uno de los títulos más sobresalientes del género"

Micromanía

"Uno de los mejores juegos de estrategia de la historia"

Computer Games Strategy Plus

"Combina la sangre y la violencia de los juegos en primera persona con la estrategia... Es fantástico"

PC Gaming World



Resumen de características



- Crea tu escuadrón antes de saltar a la acción. Podrás elegir entre 30 tipos de soldados diferentes, 24 tipos de armas, distintas armaduras y diferentes objetos (jetpacks, botiquines, scanners...).
- Los soldados de tu escuadrón podrán ir ganando puntos de experiencia a medida que van eliminando enemigos y sobreviviendo a misiones.
- Increíble libertad de cámara que te permitirá ver la acción desde cualquier sitio que puedas imaginarte.
- Soporta MMX y 3Dfx.
- Más de 30 misiones con las que enfrentarse en la ciudad de la colonia Scay Hallwa.
- Gran variedad de oponentes alienígenas, campañas y misiones que retarán incluso al más experimentado estratega.
- Gráficos 3D en tiempo real de increíble calidad, alucinantes efectos especiales y de sonido ¡te olvidarás de que esto es sólo un juego!
- Hasta 4 jugadores pueden liderar sus escuadrones por red, Internet, en un solo PC o por E-Mail.

El futuro de los juegos de estrategia no volverá a ser el mismo

LONGBOW 2

EL JUEGO AL COMPLETO HA sido reescrito de arriba a abajo, si bien los cambios y adiciones más importantes tienen que ver con los gráficos, el sistema de campañas, los tipos de helicópteros y las opciones multijugador. Aunque el original era atractivo, esta versión no es sólo un parche de su secuela. El nuevo motor gráfico muestra las imágenes en alta resolución con un aspecto francamente impresionante. Y si juegas en una maquina que posea una tarjeta 3Dfx, puede que te quedes boquiabierto para los restos. Dado lo rápido que es el propio motor del juego, éste no necesita realmente la potencia del acelerador 3Dfx para aumentar la velocidad con la que se muestran las imágenes. En lugar de ello, la utiliza para proporcionar unos atractivos efectos especiales, así como para presentar la instrumentación de la cabina y los espléndidos efectos de luz de las misiones nocturnas. Más importante es, sin embargo, el sistema dinámico de campañas. Más que presentarte una serie de misiones que cumplir, el motor de Longbow simula de forma efectiva una guerra completa. A partir de una lista de posibles objetivos, el motor genera misiones basadas en el actual estado del conflicto. Hay también dos helicópteros completamente nuevos, el ágil Kiowa y el resistente transporte de tropas Blackhawk. Ambos aparatos tiene usos tácticos determinados que permiten más variedad de misiones.



Sin embargo, es en combinación con las ambiciosas opciones multijugador cuando el sistema de campañas y helicópteros muestra todo su esplendor. Longbow permite también a los grupos de jugadores volar unos junto a otros o unos contra otros, e incluso volar juntos durante campañas completas.







Incluso estas imágenes, con lo buenas que son, no consiguen transmitir la tremenda velocidad y fluidez del nuevo motor gráfico de Longbow. Hay que verlo para apreciar lo bueno que es.

LO MEJOR DE LONGBOW 2

- Su aspecto es francamente impresionante.
- Es algo más que un parche de la primera parte.
- Existen dos nuevos helicópteros.
- No necesita una tarjeta 3D para mostrar todo su potencial.

Fabricante	Jane´s	Teléfono	(91) 304 70 91
Distribuidor	Electronic Arts	Fecha de Lanzamiento	Diciembre

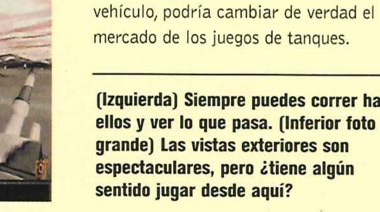
ARMORED FIST 2

EN LUGAR DE GASTAR 2 millones de dólares en un M1A2, podrías usar cualquiera de tus cómodas sillas y echar una partida a Armored Fist 2, de Novalogic. Este juego encaja con el estilo de los recientemente lanzados Lightning 2 y Comanche 3, pero ¿posee el mismo atractivo? Parece que, como poco, Armored Fist 2 será mejor que M1A2 Abrams. En lo que a gráficos se refiere, se hallan en diferentes niveles, usando la ligeramente anticuada tecnología Voxel 2 de Novalogic para crear terrenos ondulantes que tan sólo parecen un poco extraños cuando te acercas mucho al suelo. Es raro que una batalla de tanques degenere en una serie de competiciones uno a uno, con vehículos contrarios que sólo distan unos metros los unos de los otros.

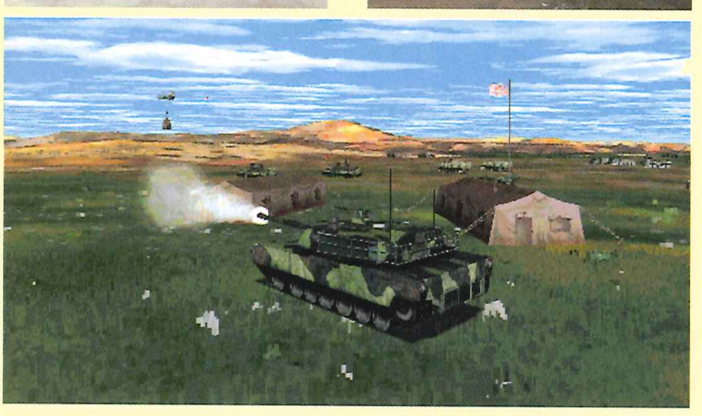
A menudo, la artillería o los ataques aéreos despliegan su fuego para cubrir a los de abajo mientras los tanques son utilizados para engañar al enemigo y hacer que asome la cabeza antes de acabar con él desde varios cientos de metros. Pero Armored Fist incluye varias misiones en las que de pronto todo el mundo esta encima de todos, unas furiosas batallas que pueden hacer que pierdas el mando (y el blindaje), momento en el que cambiarás de vehículo a lo X-Wing vs. TIE Fighter. Lo bueno del tardío lanzamiento de Armored Fist 2 es que esperamos que Novalogic haya aprendido de las criticas que se le han hecho a sus dos últimos juegos.
Ambos eran muy divertidos pero demasiados simples para captar el interés a largo plazo. Si Armored Fist 2 puede encontrar el equilibrio entre los juegos de estilo arcade y la opción de control del vehículo, podría cambiar de verdad el mercado de los juegos de tanques.



(Izquierda) Siempre puedes correr hacia ellos y ver lo que pasa. (Inferior foto grande) Las vistas exteriores son espectaculares, pero ¿tiene algún sentido jugar desde aquí?







TRIUNFARÁ PORQUE...

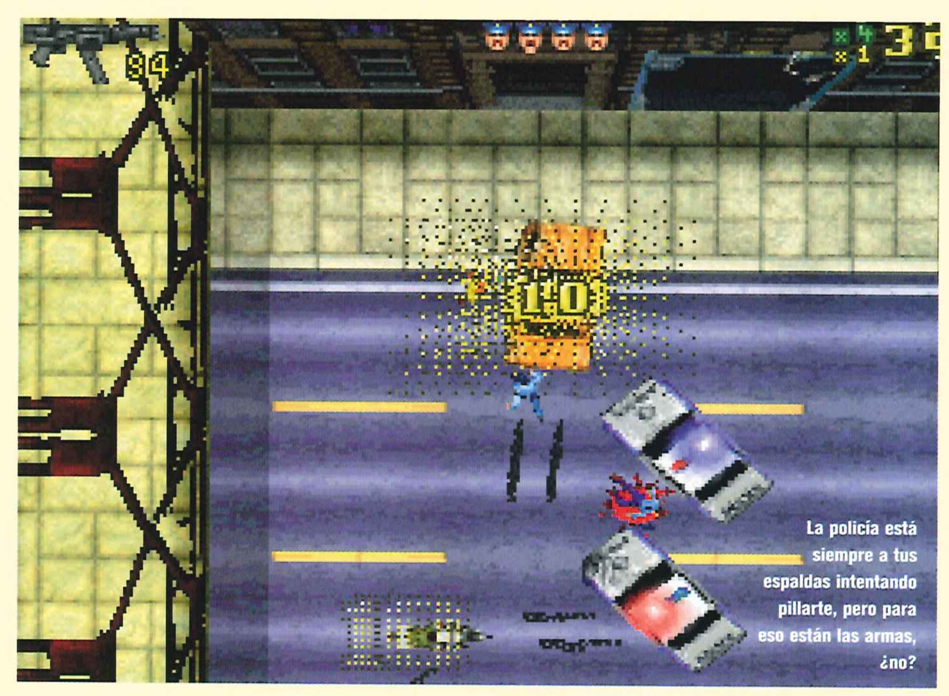
- Posee unos gráficos soberbios.
- Es un juego muy dinámico; te mantendrá constantemente alerta.
- Es más barato comprar el juego que un M1A2.

Fabricante	Novalogic	Teléfono	(91) 304 70 91
Distribuidor	Electronic Arts	Fecha de Lanzamiento	Noviembre

GRAND THEFT AUTO

DMA nos permite delinquir a nuestras anchas en la gran ciudad, sin ninguna de las consecuencias perniciosas que acarrearía en la vida real.

DMA DESIGN, LOS CREADORES DE Lemmings, están trabajando en un polémico juego, Grand Theft Auto (GTA), que creemos será otro éxito. Como David Jones dijo: "DMA empezó como un hobby y se ha mantenido en su filosofía de crear juegos divertidos y originales". Y eso es GTA, un juego diferente.¿Pero debería crearse un juego basado en robar coches? Por qué no. Al fin y al cabo hay cientos de juegos basados en masacrar personas, alienígenas y aplastar engendros variados. Esto es lo que BMG Interactive y DMA Design han decidido: crear un juego donde atracar, robar coches, atropellar peatones y manejar droga sean las únicas formas de ganar. Aunque todos sabemos que esto es pura ficción, ya empieza a crearse polémica en torno al juego, aún antes de su lanzamiento definitivo. Y, por supuesto, BMG no va a dejar de aprovechar esta publicidad gratuita. Si visitas su página web (http://www.bmginteractive.com/) podrás saber lo que es publicidad agresiva (además de conseguir una demo del juego).Y aunque en una nota a la prensa nos dice: "No importa lo que digas de nosotros, o cuánta injuria, indignación y fervor muestres sobre este juego de ordenador; todo será olvidado en un par de semanas", nosotros esperamos que no lo olvides porque este juego, dejando las consideraciones morales a un lado (¡es sólo un juego!), va a hacer furor. GTA es adictivo: la acción es rápida, las opciones numerosas, los conductores, policías, taxistas, peatones son inteligentes y casi como en la vida real (por ejemplo: los taxis siempre se ponen en medio y no frenan). GTA es una mezcla de muchos juegos pero con un objetivo diferente, ser un delincuente, y con un punto de vista distinto: todo se ve desde arriba, en perspectiva 2D, pero con bloques 3D. Para ser el mejor delincuente puede ser necesario atropellar peatones (y con los policías es casi obligatorio) y chocar con otros vehículos como en Carmageddon, conducir a toda velocidad como en un juego de carreras (pero en una ciudad con problemas de tráfico y callejones sin salida) huyendo de la policía, acabar con los enemigos a base de pistola, ametralladora o coches bomba, como cualquier matabichos. Y además, con algunas novedades: secuestrar personas, robar coches, camiones y autobuses a punta de pistola y luego venderlos o usarlos para atracos, traficar con droga, rescatar camaradas...



La policía está siempre a tus espaldas intentando pillarte, pero para eso están las armas, ¿no?

Aunque la actividad principal siempre es robar coches y conducirlos por la ciudad esquivando coches, peatones y policías; y si no es posible esquivarlos... Podrás hacer de todo, según las misiones que nos asigne el jefe de las bandas de la ciudad. Uno de los actos más retorcidos es provocar un accidente (atropellar a alguien), esperar a que llegue la ambulancia y largarnos en ella mientras los enfermeros atienden al herido. Hay que mencionar que la programación de los efectos físicos de Pat Kerr resulta realista: espléndidos choques con toda la inercia de un camión de 20 toneladas y que nos recuerda la película "Grand Theft Auto" (1977) de Ron Howard, con su final donde 43 coches colisionan unos con otros.

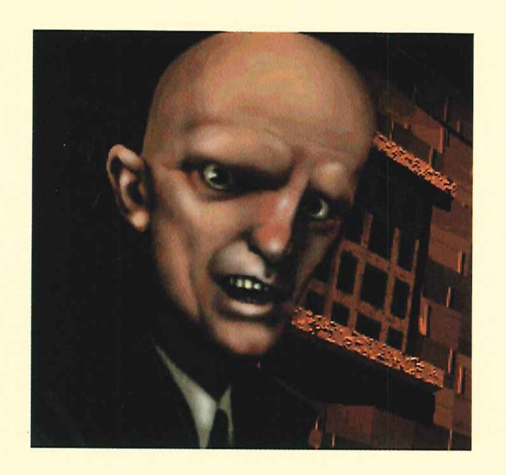


"Uno de los actos más retorcidos es provocar un accidente (atropellar a alguien), esperar a que llegue la ambulancia y largarnos en ella mientras los enfermeros atienden al herido"

GRAND THEFT AUTO TE ROBARÁ TU TIEMPO DE JUEGO PORQUE...

- Puedes conducir 20 coches diferentes en cada ciudad.
- Correrás como un loco por la ciudad atestada de vehículos saltándote todas las reglas.
- La policía tiene personalidad: desde los que cumplen con su deber hasta los que primero disparan y después preguntan.
- Puedes jugar contra tus amigos en red: IPX, Internet, modem o puerto serie.
- Y todo en color de 24 bits a la máxima resolución que admita tu tarjeta y con soporte para 3Dfx.

Fabricante	DMA	Teléfono	(91) 506 42 00
Distribuidor	Erbe	Fecha de Lanzamiento	Diciembre



La emoción del combate...

Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital.
El nombre de la operación: Market Garden, y en el momento de atacar, alguno de tus hombres huye atenazado por el miedo.
Siente el poder del mando.

CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

Programado por:



Juega a través de internet



www.zone.com

Microsoft®

www.zone.com

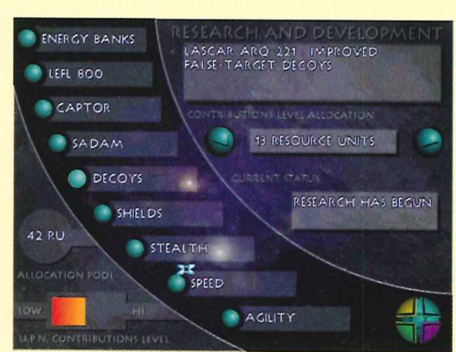
Producto licenciado por:

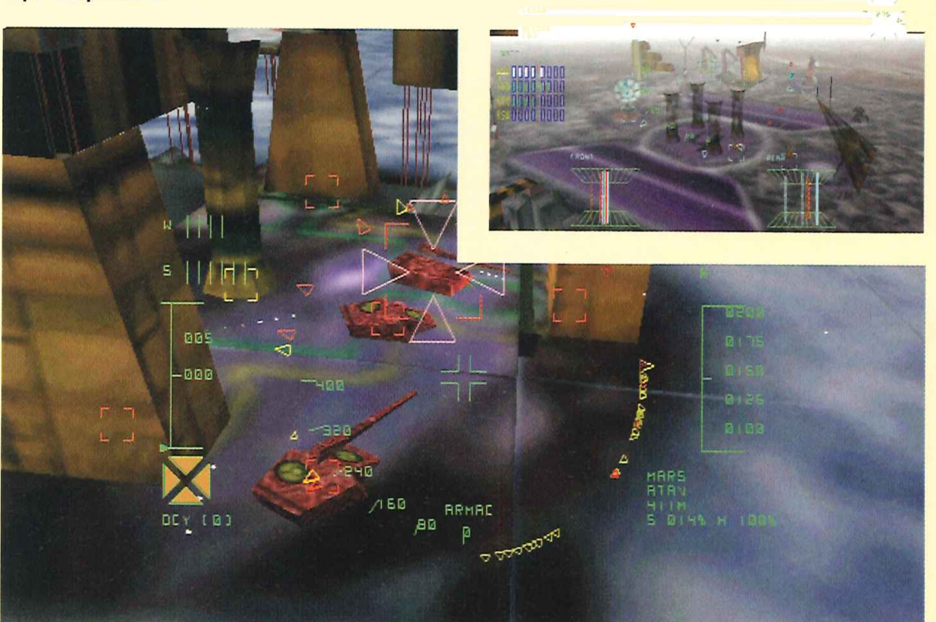


ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

XENOCRACY

(Arriba) Una de las imágenes de la sorprendente introducción en FMV (Full Motion Video). (Derecha) La colonia de La Tierra es atacada por fortalezas estelares. (Abajo) Admira estos tanques durante un combate en la superficie planetaria.



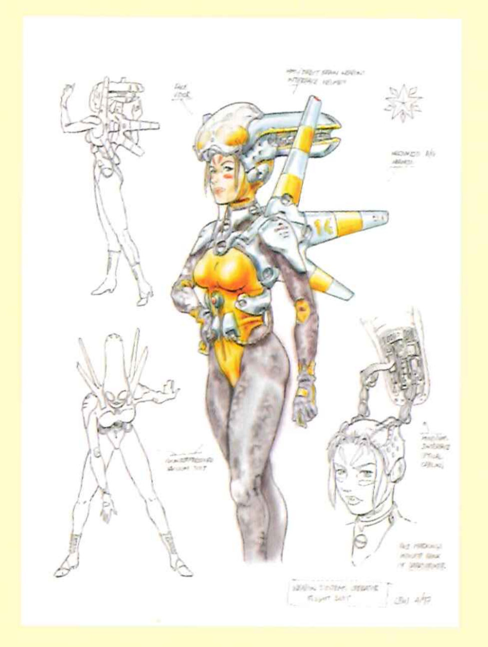




Grolier Interactive salta a la escena de los juegos de combate espacial con un estupendo juego: no sólo podemos pilotar una nave en medio de batallas estelares, sino decidir la estrategia adecuada para mantener la paz y el orden en el Sistema Solar, sofocando rebeliones internas y rechazando invasiones alienígenas.



XENOCRACY SON DOS JUEGOS EN UNO: ES un simulador (con una acción trepidante en combates interplanetarios con naves espaciales) y un juego de estrategia (a la hora de elegir los combates y de controlar los recursos del Sistema Solar). Ambas modalidades son juegos completos en sí mismos. De esta forma, Grolier Interactive aprovecha su experiencia en los simuladores de vuelo como Banzai Bug! (OK PC Gamer 8) y les añade todo el interés de los juegos de estrategia. Con estos antecedentes podemos esperar que la idea de dotar a Xenocracy de dos modalidades de juego esté bien desarrollada y sirva de precedente a muchos otros juegos. Parece que los creadores se están dando cuenta de que dotar a los juegos de más de una posibilidad y/o punto de vista, como el maravilloso Dungeon Keeper, es una buena estrategia: aumenta su atractivo, la adicción que crea y las posibilidades de juego, haciendo que cada partida pueda ser diferente. La popularidad de X-Wing y sus secuelas de LucasArts, dejan poco espacio a los juegos de simulación espacial. Pero en el terreno de la estrategia interplanetaria, mientras no llegue Starcraft de Blizzard, parece que existen más posibilidades de crear juegos únicos e inigualables. Grolier espera con Xenocracy no sólo empezar con la simulación de vuelos y combates estelares,



los piratas que se acerquen a invadir el sistema aprovechando la confusión reinante. Mientras tanto, en la periferia del Sistema Solar se está gestando una invasión alienígena, contra la que debes estar preparado tú y los aliados que escojas. Es crucial apaciguar los ánimos revolucionarios de los planetas antes de que llegue la invasión alienígena. Evitar que los extraterrestres consigan el apoyo de alguno de los planetas del Sistema Solar es vital para que no se instaure una xenocracia en el Sistema Solar, es decir, un gobierno de alienígenas. Para vencer existen dos vías: la acción directa en misiones asignadas por el ordenador, el modo arcade/simulación, o la planificación de una estrategia de ataques y defensas donde decidiremos qué incursiones defenderán mejor los intereses de paz en el Sistema Solar, el modo estrategia. El modo simulación es el más sencillo: no hay que pensar. Entramos inmediatamente en el hangar donde una nave completamente armada nos espera. Cumplimos la misión encomendada y volvemos a casa. El modo estrategia no es tan sencillo, pero resulta más desafiante e interesante el papel de estratega interplanetario.

"Evitar que los extraterrestres consigan el apoyo de alguno de los planetas del Sistema Solar es vital para que no se instaure una xenocracia en el Sistema Solar, es decir, un gobierno de alienígenas"

sino crear un gran juego de estrategia espacial.El primer paso para crear algo único es el diseño, y en un juego espacial, las naves y las armas son las protagonistas. Como se aprecia en las imágenes de esta páginas, Grolier ha acertado con el diseño y con la estructuración de la pantalla. El combate resulta claro; aunque se vean en pantalla decenas de naves y plataformas, rayos láser y misiles, la pantalla permanece claramente legible.
Por eso, la primera impresión del juego es buena, porque deja jugar fácilmente, porque sus gráficos detallados y completos no entorpecen los combates. El guión por otra parte no es muy original. Nos recuerda al de muchos libros de ciencia ficción, pero es suficiente para sostener un escenario de estrategia y combates espaciales. El futuro del Sistema Solar cuelga de un hilo mientras cuatro poderosas fuerzas planetarias luchan por la supremacía. Como Wing Toucher, comandante de UPN, la élite de las fuerzas de pacificación, tu misión es mantener la estabilidad política y económica del Sistema Solar. Tendrás que enfrentarte a las flotas de La Tierra, Marte, Mercurio y Venus, así como a

XENOCRACY VENCERÁ EN EL 98 PORQUE...

- **Las misiones se generan aleatoriamente en más de 70 lugares diferentes.**
- **Las naves alienígenas con o contra quienes combates y las armas poseen unos diseños espectaculares.**
- **El control de la situación será absoluto porque la interfaz es completamente personalizable.**
- **Permite partidas multiusuario de 8 jugadores en red local IPX e Internet.**
- **Y todo con tecnología de aceleración 3Dfx, 3D Blaster PCI, Matrox y Rendition, sonido 3D Q Sound y DirectX 5.**

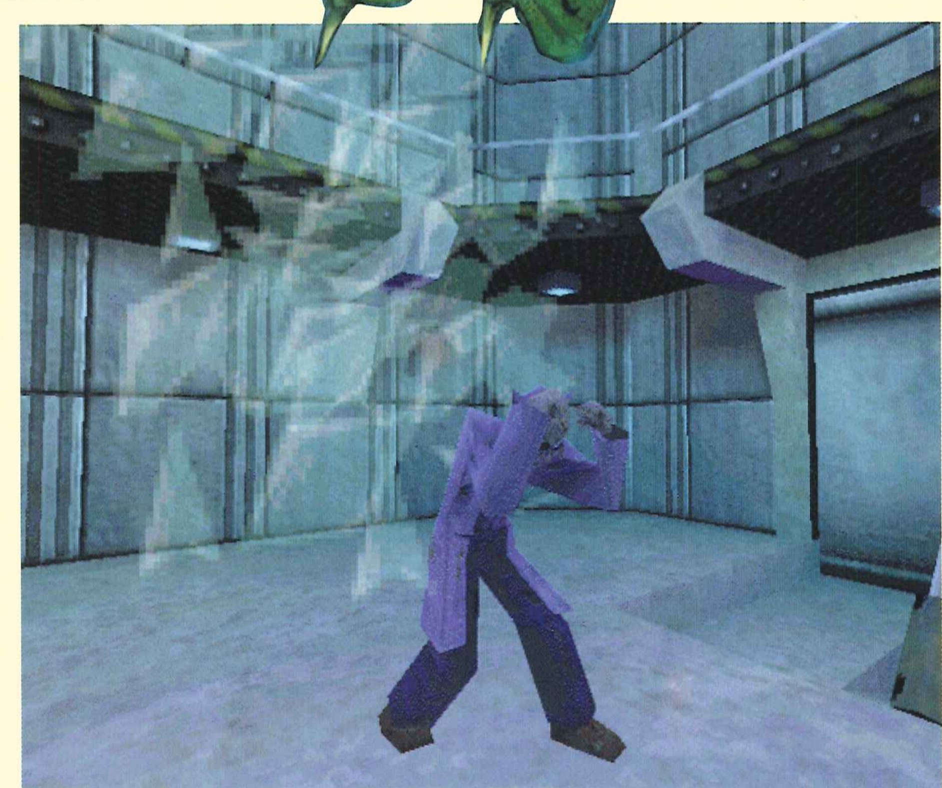
Fabricante	Grolier Interactive	Teléfono	(91) 803 66 25
Distribuidor	Spaco	Fecha de Lanzamiento	Febrero de 1998

Además de escoger las misiones que juzguemos más apropiadas (y equivocarnos a veces), podemos controlar un sistema de investigación, desarrollo y producción para ayudarnos en nuestra tarea pacificadora.
En el modo estrategia nosotros mismos formamos las escuadras del ejército de las fuerzas de pacificación y damos órdenes a cada nave. Una novedad de Xenocracy es que las misiones son diferentes en cada juego, pues se generan aleatoriamente. Cambian los enemigos, su número, las alianzas y los objetivos.
Los lugares donde tiene lugar la acción no son aleatorios, pero existen más de 70 escenarios donde se pueden desarrollar las misiones y combates: el espacio profundo, las superficies planetarias, dentro del cinturón de asteroides...
Xenocracy, según hemos visto y como se puede apreciar en las imágenes, parece disfrutar de controles sencillos para administrar todo el sistema solar en el modo estrategia. Y para que el control de la nave durante los combates se ajuste a nosotros, existe la opción de definir la visión y controles que tenemos desde el interior de la nave.
Cada usuario puede cambiar el HUD (Head Up Display) a su gusto. En cuanto a la parte técnica, Xenocracy hace uso de la tecnología Q Sound (sonido tridimensional realista). Y como viene siendo habitual últimamente en los juegos de alto contenido gráfico, Xenocracy también usa de la tecnología DirectX 5 y de la aceleración 3D, lo que colabora aún más en que la potencia de sus gráficos sea muy elevada.

HALF LIFE

Half Life le planta cara a Quake II y a Jedi Knight. Puede que no se le esté dando tanto bombo, pero sí tiene jugabilidad.

Como una nave espacial, la Tierra se adentra en el bostezante milenio, incidentalmente llevando a toda la humanidad consigo, y la sensación de que estamos al borde de entrar en una Nueva Era aumenta de forma notable. En el mundo real, esto se manifestará en las tiendas. Hombres con salvajes ojos, abultadas frentes y esponjosos labios estarán en las aceras gritando la llegada del juicio final a los compradores que se acercan al hipermercado. Pero, asombrosamente, el mundo de los videojuegos será una isla de tranquilidad en medio de toda esta locura. Porque los que gustan de los juegos de ordenador están entrando en la era de las secuelas, una zona libre de riesgo donde raramente se ganan los juegos el debido reconocimiento a menos que puedan demostrar un pedigrí de éxitos seguros en el pasado. Half Life tiene que vérselas con esas explosiones nucleares de marketing que son Dark Forces 2 y Quake II. Sería una pena que fuese ignorado sencillamente porque no tiene una reputación previa con la que entusiasmar a los jugadores. Pues Half Life, desde nuestro ultimo examen, todavía aparece como el mas innovador de todos los juegos para un solo usuario. Ya que se había empleado un montón de tiempo y esfuerzo en la versión previa, estabamos muy animados por el modo en que el juego constantemente nos sorprendía y planteaba retos con los acertijos que en él se integran. Por ejemplo, en una de las secciones, un laboratorio queda inundado con agua electrificada. Sólo tienes que freírte unas pocas veces antes de darte cuenta de que utilizar la superficie de algunas mesas, como si de grandes piedras en un río se tratara, para alcanzar el generador eléctrico es probablemente la mejor de las apuestas. Además, hay un montón de lugares a los que se puede acceder a través de pasadizos secretos.



Puede que no se le haya dado tanto bombo, pero Half Life parece ser el mejor juego monousuario de todos los que tienen licencia para usar el motor de Quake.

Pronto te encuentras quitándote de encima monstruos que aparecen por todos lados, serpenteando a través de las oscuras y atemorizantes entrañas del complejo en busca de rutas menos mortíferas. Los malos también se acercan. Particularmente peliagudas son las tropas que constantemente se cubren tras las columnas y se deslizan alrededor para tomar nuevas posiciones como si supieran lo que están haciendo. Ciertamente parece que Valve sí sabe lo que esta haciendo y nosotros esperamos ansiosamente la llegada de Half Life para evaluarlo concienzudamente.



SERÁ TU MEDIA NARANJA PORQUE...

- **Es un juego que puede plantar cara a los mismísimos Quake II y Jedi Knight.**
- **Half Life es muy sorprendente y divertido.**
- **La Inteligencia Artificial del juego te asegura horas y horas de apasionantes duelos a muerte.**

Fabricante	Valve	Teléfono	(91) 383 26 23
Distribuidor	Coktel	Fecha de Lanzamiento	Enero de 1998



WORLD LEAGUE BASKETBALL

Te sudan las manos. Todo el estadio te mira mientras te preparas para lanzar el tiro libre. Miras la canasta, lanzas y...

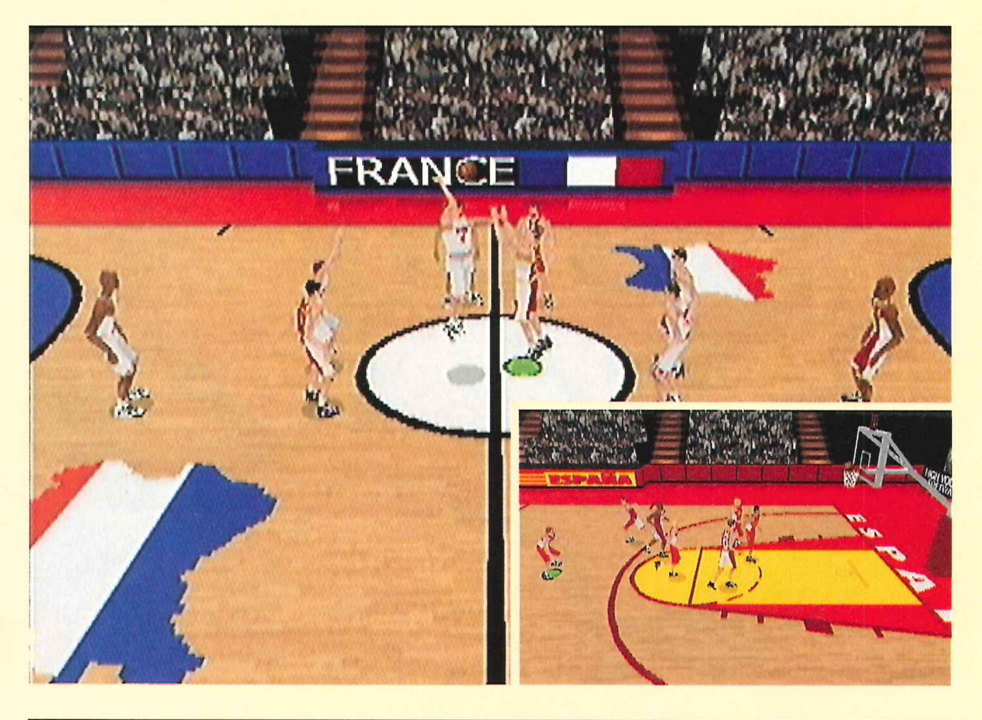
POCOS SIMULADORES DEPORTIVOS DE baloncesto son tan realistas como el que nos ofrece Mindscape, World League Basketball. En especial, el movimiento de los jugadores se ha tenido muy en cuenta a la hora de realizar el programa, así como la inteligencia artificial de estos y las tácticas que se usan en el campo. De esta forma, con algunos equipos veremos cómo en unos segundos el balón pasa a estar del lado opuesto del campo a nuestra canasta sin que apenas sepamos nada del camino que ha seguido en el proceso.

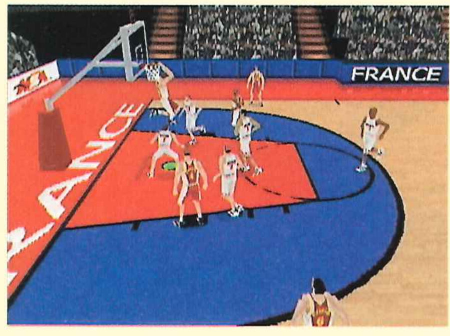
El juego nos ofrece la posibilidad de jugar con nada menos que 32 equipos nacionales, cada uno con sus jugadores más sobresalientes, debilidades y puntos fuertes. Podemos también seleccionar el tipo de partido que queramos, desde uno de exhibición a un campeonato mundial. Una vez escogido el equipo, tenemos la opción de elegir los jugadores que queremos usar para el partido, de entre todos los que componen la selección. Por otra parte, tenemos la opción de examinar a cualquier jugador de cualquier equipo, pudiendo ver una gran cantidad de estadísticas, tanto personales (altura, velocidad, resistencia, etc.) como profesionales (partidos, puntos conseguidos, personales, etc.). También podemos crear nuestros propios jugadores con las características que deseemos.

Respecto a la parte de la simulación del partido propiamente dicho, está muy bien realizada. Los gráficos son excelentes, de tipo vectorial, y están muy trabajados. En particular, las animaciones del movimiento de los jugadores son muy sobresalientes, con el aliciente de que hay una gran cantidad de ellas. Por ejemplo, dependiendo de nuestra posición cuando tiremos para encestar, el jugador intentará hacer un tipo u otro de canasta. El sonido es bueno y contribuye a crear la atmósfera del juego. Se incluye además la voz de un comentarista que nos irá hablando de los eventos más relevantes del partido. Otro punto a favor del juego es la simplicidad de su manejo. Con sólo cuatro teclas de movimiento y cuatro de acción, podremos hacer cualquier tipo de pase, tiro, etc., por lo que no necesitaremos saber tocar el piano para coger un simple rebote. Las teclas son redefinibles, así que podremos adaptar el juego a nuestro gusto sin ningún problema. Pero si no te gusta jugar con el teclado no pasa nada; el juego también soporta una gran cantidad de periféricos de control como joysticks y gamepads de varios tipos.

Además, podremos cambiar una gran cantidad de opciones referentes al juego, como la duración del partido, cambios de reglas y muchas cosas más.

(Principal) Dependiendo de nuestra posición haremos uno u otro tipo de canasta. (Interior) Las tácticas de juego son esenciales para ganar.





Comienza el partido.

WORLD LEAGUE BASKETBALL GANARÁ EL CAMPEONATO...

- **Por sus múltiples vistas de cámara.**
- **Por la sencillez de su manejo.**
- **Por la excelente calidad de sus gráficos.**
- **Por la fluidez y belleza de sus movimientos.**
- **Por la posibilidad de crear nuestros propios jugadores.**
- **Por la gran cantidad de equipos que incorpora el programa.**

Fabricante	Mindscape	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Diciembre

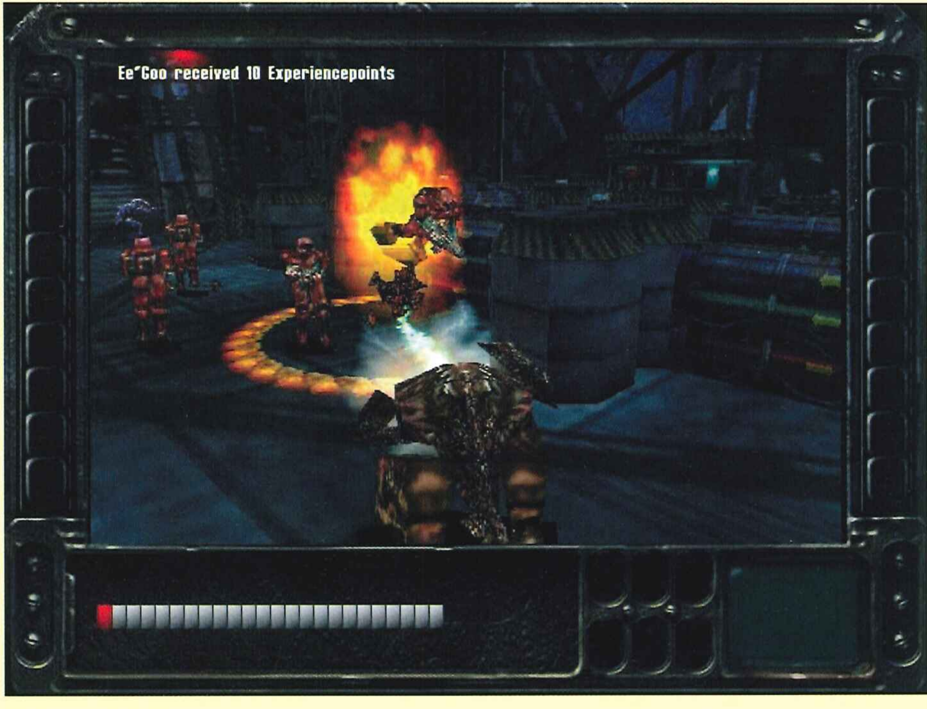
INCUBATION



A pesar de su aspecto, la interfaz de movimiento será de lo más sencillo.

"Incubation tendrá un desarrollo por turnos que acentuará el componente estratégico y de planificación, y hará aún más patente su ascendencia de juego de tablero"

Si hiciéramos una mezcla entre Battle Isle, Space Hulk y el conocido juego de tablero Warhammer 40.000, probablemente obtuviésemos lo que Blue Byte está realizando para nosotros: se llama Incubation y su periodo de gestación está terminando.



RETOMANDO EL HILO ARGUMENTAL DE UNA de las campañas de Battle Isle 3, Blue Byte está dando los últimos toques a uno de los juegos de estrategia más prometedores del momento. El argumento nos situará en una lejana colonia terrícola situada en el planeta Scay-Hallwa, un lugar que algunos recordarán haber conquistado en Battle Isle 3. La raza autóctona del planeta, los Scay'Ger, quedó aislada tras un escudo antimateria que los mantenía al margen de los humanos. Pero un fallo en los sistemas propició la tragedia: un virus humano afectó a toda la colonia convirtiendo a los pacíficos habitantes en bestias inhumanas con ansias asesinas. La única esperanza de los colonos es regresar a la tierra, para lo cual tendremos que manejar a un grupo de aguerridos marines espaciales que se encarguen de cubrir la evacuación de los civiles. Incubation recogerá la herencia dejada por Space Hulk y la saga Battle Isle para introducirnos en un mundo donde la planificación de cada misión será vital antes de comenzar cada uno de los múltiples escenarios que contendrá el juego. Reclutar a los marines, equiparlos con todo tipo de armas, corazas y ayudas varias, distribuirlos por el escenario del combate y asignarles ordenes sin descanso será nuestra tarea en este nuevo juego de Blue Byte.

En contra de la tendencia actual y sumándose así a juegos como X-COM: Apocalypse, Incubation tendrá un desarrollo por turnos que acentuará el componente estratégico y de planificación, y hará aún más patente su ascendencia de juego de tablero.

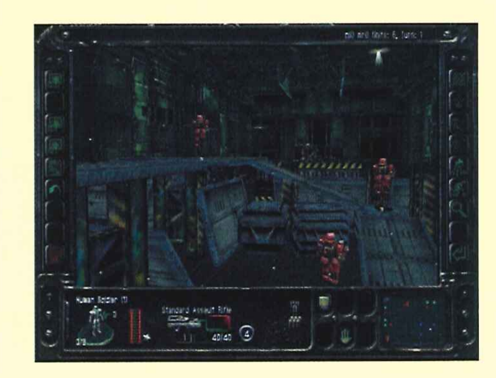
"Incubation recogerá la herencia dejada por Space Hulk y la saga Battle Isle para introducirnos en un mundo donde la planificación de cada misión será vital antes de comenzar cada uno de los múltiples escenarios que contendrá el juego"

Por el contrario, este aspecto no mermará en absoluto su capacidad de transmitir la intensidad de los combates, ya que como hemos podido comprobar en la versión a la que hemos tenido acceso, la tensión es tan palpable que casi podemos sentir a los alienígenas respirar.



A todo ello ayudarán, por supuesto, un impresionante motor gráfico y una sencilla y efectiva interfaz que Blue Byte está desarrollado para la ocasión. Podremos visualizar en cualquier momento cualquier punto del campo de batalla, enfocar a un elemento determinado y variar entre distintos tipos de vista, desde la más concreta hasta un plano cenital donde sólo veremos puntos. Lo más interesante será la simplicidad con que se desarrollará todo: con la sola ayuda del ratón podremos rotar entre las distintas vistas y seleccionar a los marines para darles órdenes.

A la hora de moverse, tanto marines como alienígenas contarán con estupendas animaciones que realzarán el realismo de la escena. Y si pensáis que estamos exagerando con tanta alabanza, esperad a comprobarlo por vosotros mismos en la versión definitiva, pero ya os vaticinamos que no podréis quitar la mano del ratón.



ALUCINARÉIS PORQUE...

- **Mezcla lo mejor de Battle Isle, Space Hulk y 40.000 en un único juego.**
- **La planificación de cada misión será vital para el desarrollo del juego.**
- **Su desarrollo por turnos acentúa el componente estratégico y de planificación.**
- **Posee un impresionante motor gráfico y una sencilla y efectiva interfaz.**

Fabricante	**Blue Byte**	Teléfono	**(91) 308 34 46**
Distribuidor	**Friendware**	Fecha de Lanzamiento	**Finales de noviembre**

TUROK: DINOS

(Arriba) Las Tek Arrow (TecnoFlechas) son, con mucho, un arma más poderosa que las flechas habituales. Están recubiertas de un componente especial lo que significa que, cuando entran en contacto con su objetivo, explotan en una mortal llamarada azul. Precioso.





AUR HUNTER

¿Una mezcla entre Parque Jurásico y Depredador? No. Esto es mucho, mucho más que eso.

EN UNA NINTENDO 64, DOOM RESULTABA un juego sólido, fiable y bien hecho; nada excepcional pero, tal como esperábamos, disfrutable al máximo. Si hubiera llegado en otro momento, desde luego, podría haber sido el banco de pruebas definitivo para los arcades en primera persona para consolas. Lo que pasó fue que quedó aplastado por el peso de su predecesor. Por desgracia, Turok: Dinosaur Hunter ya había reescrito el género.

Desarrollado por Iguana en Texas, Turok fue la culminación de tres años de duro trabajo por parte de Acclaim para dar vida a su cómic del mismo nombre. En marzo de este año, los poseedores de una de estas muy debatidas Nintendo, se dieron cuenta de cuán especial era. Saliéndose del ya manido escenario infernal, Turok fue ambientado en un mundo prehistórico sumido en la locura. Los dinosaurios estaban armados con misiles y los humanos no eran cavernícolas sino psicópatas resucitados y armados con lanzas, y The Campaigner (El Paladín, enemigo mortal de Turok) estaba a punto de controlarlo todo. Sus ocho inmensos niveles, en su mayoría, eran espacios abiertos, en lugar de agobiantes y oscuros corredores, lo que colocaba al jugador en fragantes junglas, antiguas ruinas y pueblos construidos en las copas de los árboles. Fue un cambio inspirado. Significaba que el juego ya no tendría ese sabor lineal. Se podía deambular por donde uno quisiera (dentro de lo razonable, naturalmente), aunque el juego guiaba al jugador de forma inteligente, colocando acertijos o puntos vitales en un esfuerzo por llevarlo por el camino apropiado sin decirle realmente lo que hacer de forma directa.



Pero, más que por el interesante giro de su historia o por el imaginativo diseño, Turok destacó por su armamento y, definitivamente, ahí era donde residía la verdadera fuerza del juego. Doom puede haberte dado la BFG, pero Turok te ponía en las manos un arma muy buena (la miniametralladora), además de cuatro o cinco más que eran diez veces mejor.

Tomemos, por ejemplo, el lanzador de cohetes cuádruple. Selecciónalo y verás que la cubierta se abre con un sonido y que los cuatro misiles se asoman por el borde, esperando a que tu nervioso dedo se pose sobre el gatillo. Cuando esto ocurre, aquellos se disparan, girando en el aire, acercándose a su presa y enviando al pobre desgraciado que está delante hacia el cielo, dejando una agradable estela granate.

> **"Puede que no tenga la misma historia o reputación, pero Turok PC posee un aspecto soberbio"**

Pero esto no es todo. Aún mejor, es el acelerador de partículas. La primera de las grandes armas, lleva su tiempo recargarla pero, cuando has acumulado suficiente potencia, su relampagueante llama azul se dispara, paralizando a tu oponente incluso aunque estuviera cargando contra ti.

Espera unos segundos y el susodicho enemigo explotará en una miríada de pequeños trozos que se desparraman sobre una amplia zona. Sin embargo, quedarás definitivamente maravillado con el cañón de fusión. El cañón tarda también en cargarse, pero el resultado final es asombroso. Dispáralo y su llamarada roja, luego blanca y después naranja aniquilará todo lo que se halle en un radio de un kilómetro. Y esto incluye humanos, dinosaurios, árboles y poblaciones enteras.



Un chico malo, éste de aquí. Escupe una letal baba pegajosa y lleva a cabo múltiples números de desaparición en un esfuerzo por acabar contigo.

Como comprenderás, la munición para este arma es extremadamente limitada.

Como si quisiera reafirmar las intenciones del juego, (esto es, hacer las armas tan atrevidas, importantes e imposiblemente grandes como sea posible), Iguana también te plantea la tarea de recolectar las ocho piezas del "cronosceptor", el arma alienígena tras la cual también va El Paladín. Hay una pieza en cada nivel, en un sitio difícil de encontrar, por lo que además de buscar la llave que te lleve a la siguiente sección de tu aventura, también tendrás que buscar estas piezas. ¿La razón? Cuando finalmente te topas con la cara llena de costras de tu odiado enemigo, no sólo éste será el único arma que lo pondrá a descansar, sino que sus consecuencias totales hacen que, a su lado, el cañón de fusión parezca una pistola de agua.

Sin embargo, todo eso estaba en la N64, una máquina no tan inundada de arcades en primera persona como el PC. De hecho, el género sólo cuenta con tres juegos: Turok, el bueno (pero no genial) Doom 64 y el profundamente abismal Hexen 64 (aunque el recientemente lanzado Golden Eye, todo hay que decirlo, es realmente magnífico).

Así que, ¿cómo es posible compararlo con Quake II y Prey? Fácilmente, ésa es la respuesta. Puede que no tenga la misma historia o reputación, pero Turok PC tiene un aspecto soberbio.

Los gráficos son geniales (más claros y detallados que los de la versión para N64) y las armas que hicieron a la versión para consola tan increíblemente brillante están aquí, y con un aspecto y sonido muy, muy superiores. Añádele a esto unos dinosaurios, unos malos brillantes que son colocados al azar, que tienen patrones de ataque distintos y mucha más sangre de la que ninguna guerra haya merecido jamás, y tienes un juego Doom que rebosa potencial. Vendió 250.000 copias de su versión para N64. No hay razón para que no lo haga con la versión para PC.

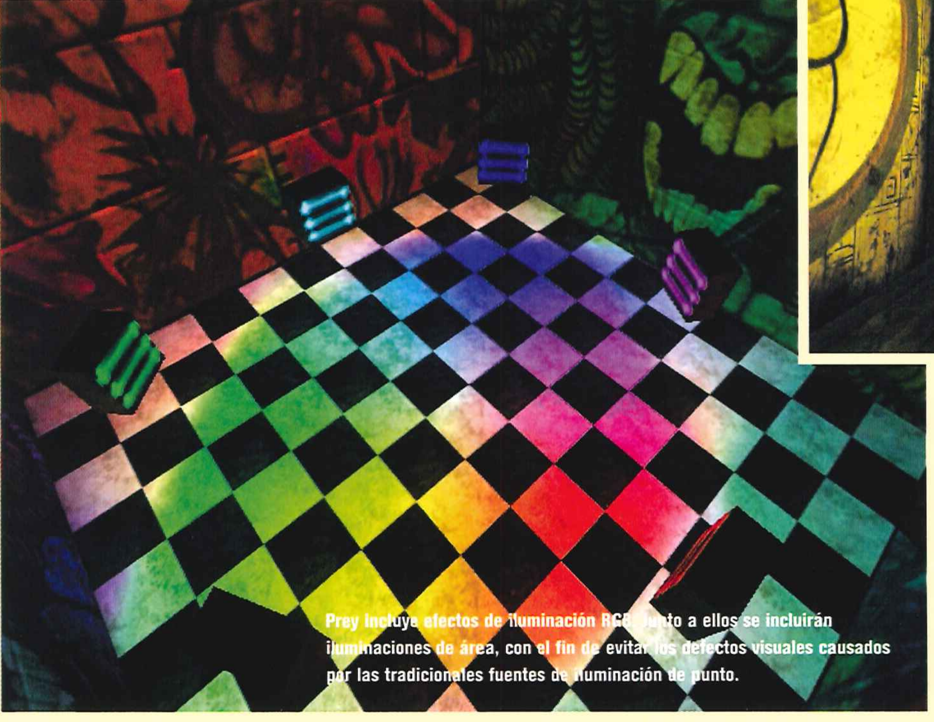
TUROK ARRASARÁ PORQUE

- **Las armas están entre las más fantásticas de cualquier juego 3D.**
- **Tiene unos geniales dinosaurios. Y están armados.**
- **Podrás ver muertes supersangrientas. Mmmmm.**
- **Tiene el aspecto y la velocidad de movimiento de un velocirraptor.**

Fabricante	**Acclaim**	Teléfono	**(91) 359 29 92**
Distribuidor	**New Software Center**	Fecha de Lanzamiento	**Finales de Diciembre 1997**

Prey es el tipo de juego al que todos estaremos jugando a finales de 1998. Su resolución, efectos de iluminación, texturas, sombras y calidad general de las imágenes requieren de una tarjeta 3D. También incluye la innovadora tecnología Portal. Los monstruos (abajo a la derecha) están muy bien detallados, con 1.000 polígonos en cada uno de ellos.

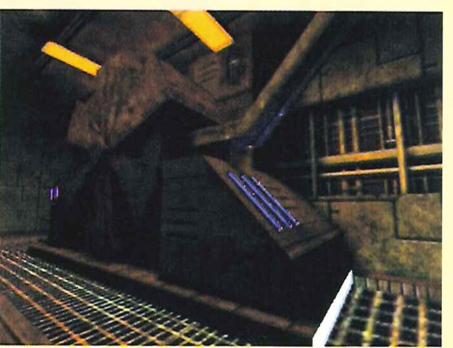




Prey incluye efectos de iluminación RGB. Junto a ellos se incluirán iluminaciones de área, con el fin de evitar los defectos visuales causados por las tradicionales fuentes de iluminación de punto.



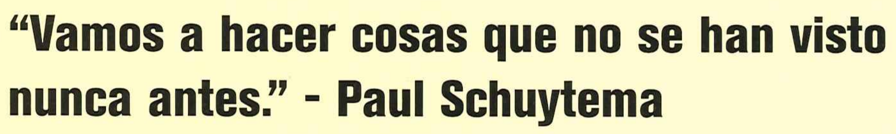
PREY





Va a ser algo muy especial, pero para poder comprobarlo vas a tener que esperar bastante.

De algún modo, el juego que más iluminó el panorama de la feria E3 fue el menos visto por la mayoría del público asistente. Prey, que se mostró a puerta cerrada en el stand de GT, nos permitió darnos cuenta de los grandes planes que tiene su compañía a la hora de diseñar juegos, de sus valores a la hora de producirlos y de su gran pericia al hacerlos. Lo único que se pudo ver fue la tecnología del juego, pero ésta era de una calidad tal que despertó una fiebre prelanzamiento por Prey que ningún otro programa en el certamen pudo igualar. Para un título que no estará probablemente con nosotros hasta finales de 1998 (aún no se sabe con certeza), es posible pensar que la tecnología de la que está formado no será tan innovadora como se anuncia, pero eso sería un error.



"Vamos a hacer cosas que no se han visto nunca antes." - Paul Schuytema

El juego se basa en una tecnología innovadora (la tecnología Portal), que es tan reciente y revolucionaria que incluso en círculos académicos esta empezando a experimentarse con ella, por lo que se puede entender que 3D Realms no sea partidario de enseñar ninguna de sus capturas Portal, y las cataloguen casi como Alto Secreto. Para introducir algo de perspectiva en esta explicación pondremos un ejemplo comparando a Prey con otro juego. Quake, por ejemplo, logra la encomiable rapidez de su motor usando la técnica del árbol BSP (búsqueda por partición binaria). Una vez se ha diseñado un nivel, el editor visita cada uno de los puntos de ese nivel y, tomando en cuenta todas las direcciones, dice: "¿Qué polígonos puedo ver?" Tras eso, los almacena en el árbol BSP de tal manera que no importe el lugar del nivel en el que te encuentres o a donde gires, porque el motor puede decir "Estoy en este punto y mirando en esta dirección, por lo que si miro al árbol BSP sabré qué polígonos tengo que tener en cuenta inmediatamente."

Es un sistema muy astuto, pero al estar predeterminada la geometría hay poco espacio para movimientos masivos de muros, áreas explosivas y cambios radicales al diseño del nivel.

Sin embargo, la aproximación de Prey a este aspecto crucial de los juegos 3D es más avanzado que el de Quake. Paul Schuytema, programador jefe de 3D Realms, es un hombre al que le gusta hablar de tecnología, pero teniendo en cuenta que el motor de su juego está una generación por delante de todos sus competidores actuales, no es de extrañar que no sea muy explícito.

"Que nosotros sepamos, estamos haciendo cosas que no se han hecho nunca antes,"nos revela. "Los 'portales' son desgarrones literales en el espacio de juego. No tienen lados, ni volumen, ni siquiera existen desde una perspectiva trasera. Imaginadlos como si fueran puertas, pero una vez las habéis atravesado, podéis estar en cualquier parte." La tecnología Portal es un modo completamente diferente de renderizar una habitación en tiempo real. Al separar las zonas mediante portales, el ordenador sólo se tiene que preocupar de manejar pequeñas cantidades de polígonos al mismo tiempo, lo cual es un método mucho más rápido y flexible que tener que tener en cuenta el nivel entero. Un portal es completamente transparente para el jugador. Básicamente es una manera de separar una habitación (entendiéndola como un espacio geométrico) de otra. Podéis, por supuesto ver, disparar y comunicaros con la otra zona todo el tiempo. Quizá el aspecto más desconcertante de los portales es que al no existir esas áreas en el espacio real, las posibilidades de diseño de niveles alcanzan ahora una magnitud dimensional extraordinaria. Las pequeñas habitaciones de una casa pueden ser ahora mucho más grandes que la casa misma, porque realmente no están ahí. Una auténtica delicia para todos los seguidores de Doctor Who. Es tentador seguir hablando de los portales, pero Prey también incorporará una auténtica irradiación lumínica (que es la manera en que nuestros ojos ven) y fuentes de iluminación de área (en lugar de las tradicionales de punto). Los reflejos se pueden calcular inmediatamente sin ningún tipo de retraso, ya que (a diferencia de Quake) la zona sobre la que estás trabajando es del tamaño de una habitación. "Unas vidrieras de colores pueden reflejar un suelo de madera pulido en tiempo real, y pueden ser una fuente dinámica de luz al moverse fuera el sol," señala Schuytema. "Estamos hablando de 600 -1.000 polígonos por personaje, con frames interpolados. Cuanto más rápido sea el ordenador, más frames procesará." Otra característica de Prey que exalta los ánimos en 3D Realms es el universo en el que transcurre. "Es el mundo de Talon Brave," dice entusiasmado Schuytema. "Él es el personaje central al que manejaréis, un auténtico Apache de la era moderna, no una caricatura. Los diez miembros del equipo creativo de Prey no queríamos introducir ningún elemento irreverente. Cuando hayamos terminado de ensamblar esta maravillosa tecnología con este juego increíble y su personaje, tendremos un producto final al que la gente estará realmente dispuesta a jugar." La verdad es que Prey es algo engañoso. No nos cabe ninguna duda admitir que fue el juego tecnológicamente más avanzado del certamen, pero no hay que olvidar que no saldrá al mercado, probablemente, hasta Navidades de 1998, por lo que lo único que puede hacer este artículo es arrojar algo de luz sobre su desarrollo e increíble apariencia, no para recomendaros que sea el próximo juego que os compréis. Es un auténtico elogio para Quake II decir que tiene una apariencia muy similar a la que tiene Prey hoy en día. Detrás de las escenas quizá no sea tan llamativo, pero la diferencia visual es insignificante. Pero mientras llega Prey, 3D Realms no va a permanecer ociosa y lanzará al mercado Shadow Warrior y Duke Nukem 3D Forever (con el motor de Quake), por lo que lo mejor será que desenchufes tus antenas de larga distancia y le eches un vistazo a lo que está por llegar en un futuro próximo. Seguro que la espera, así, no se te hará tan larga.

PREY SE DARÁ UN FESTÍN A COSTA DE SUS COMPETIDORES PORQUE...

- **3D sabe muy bien lo que es crear juegos 3D.**
- **Se ha diseñado desde el principio para funcionar con tarjetas 3D.**
- **Tiene portales a lo largo y ancho de todo el juego.**
- **La iluminación RGB, los reflejos, las sombras reales y el escenario dinámico son ingredientes muy buenos a la hora de crear un juego.**
- **Para cuando salga, habrá estado desarrollándose durante un periodo muy extenso.**
- **El cuartel general de 3D Realms se encuentra en Texas, así que saben un poco acerca de ir por ahí con un arma enorme en el bolsillo.**

Fabricante	3D Realms	Teléfono	(91) 359 29 92
Distribuidor	New Software Center	Fecha de Lanzamiento	1998



ACTUA SOCCER 2

Si tu equipo de fútbol no gana ni un partido y mucho menos contra ese viejo rival que en la última temporada logró marcarle cinco goles, puede que desees darle una buena paliza con Actua Soccer 2.

A JUZGAR POR EL ACTUA SOCCER original, la secuela va a tenerlo difícil. ¿Sí? Bueno, nosotros creemos que no. A falta de muy poco tiempo para su lanzamiento, está calando a un paso mucho más rápido que cualquier otro juego de fútbol, y parece estar bastante cómodo sin aceleradora 3D. Gremlin ha dado un paso poco usual (al menos en Inglaterra) al no incluir por omisión los equipos de primera



El delantero sabía que iba a fallar. Sencillamente se dio la vuelta y corrió.

división, sino 64 equipos internacionales. En lugar de aquellos, habrá un editor para crear equipos personalizados. Parece un poco extraño que Gremlin llame al juego Actua Soccer 2 cuando podría ser descrito como el cuarto de la serie. Por suerte, sin embargo, han decidió añadir cosas esta vez, en lugar de simplemente colocarle diferentes equipos, como hicieron con Euro 96 Club Edition. Alan Shearer y Michael Owen, próximo fichaje del Liverpool, son los responsables de asegurarse de que las versiones computerizadas de las estrellas internacionales se comportan en la pantalla tal como lo harían en el campo.

El capitán de Inglaterra (cuando no estaba lesionado) ha ayudado a crear una colección de superhabilidades, un tutorial con jugadas magistrales, y a conseguir un selecto equipo contra el que puedes jugar con una copia virtual del político Pele, una vez más. El talonario de cheques también ha propiciado la vuelta de Barry Davies, el enérgico Trevor Brooking y el árbitro de árbitros, Keith Hackett. Hackett será el ciego administrador de justicia que injustamente te castigará por una jugada totalmente legítima.

Pero en Actua Soccer 2, los estadios son también las estrellas, con más de 20 recreaciones que según Gremlin son "instantáneamente reconocibles".
Todos ellos disponen de iluminación artificial y de sus propias condiciones climáticas, desde el deslumbrante sol de México hasta el lluvioso, brumoso y nevado Old Trafford.
Pero las verdaderas mejoras que estamos buscando son aquellas relacionadas con tu pie y la pelota. Las acciones de los jugadores dejan bastante que desear hasta el momento, pero Gremlin asegura que este área ha recibido más atención que ninguna otra. Tendremos que espera para ver lo que pasa.

MARCARÁ UN ESPLÉNDIDO GOL PORQUE...

- **Incluye 64 equipos internacionales.**
- **Han participado en su desarrollo numerosas personas íntimamente relacionadas con el mundo del fútbol.**
- **Existen 20 estadios diseñados como fiel reproducción de los reales.**

Fabricante	Gremlin	Teléfono	(91) 561 01 97
Distribuidor	Arcadia	Fecha de Lanzamiento	Diciembre





(Izquierda) ¿Cómo ha fallado? El delantero debe de haberse sorprendido por la súbita salida de Seaman de la portería. (Derecha) Fue tan rápido que parecía como si lo hubiesen lanzado con un cañón. El guardameta intentó tapar el hueco pero fue un poco torpe.

TAKE NO PRISONERS

Con este título tan esclarecedor, Raven se desmarca de los escenarios gótico-medievales a los que nos tiene acostumbrados y nos presenta un innovador juego postapocalíptico en el que podrás disparar a todo lo que se mueva.

Tras una introducción espeluznante en la que serás testigo de la devastación de la ciudad tejana de San Antonio, verás que tu personaje es reclutado seis meses después de la explosión para llevar a cabo una misión peligrosa. Tiene que entrar en el centro de la ciudad y recuperar un objeto muy valioso para una corporación económica. Si tiene éxito, el premio será inimaginable. Si fracasa, una fosa anónima en el lugar en el que lo abatan será su recompensa. A primera vista, viendo el menú de opciones de Take No Prisoners, lo encontramos muy parecido (de hecho, la presentación es idéntica salvo en unos pocos detalles) al de Hexen II, por lo que creímos que estabamos ante un programa con el mismo motor.
Eso quería decir que nos hallábamos ante otro arcade 3D en primera persona que no aportaría nada nuevo al género, en el que el objetivo sería avanzar a través de una serie de fases y enemigos, recolectando por el camino armas y objetos que nos ayudarían en nuestra labor. No podíamos estar más equivocados, porque al terminar de cargarse y empezar a jugar, nos encontramos con un programa sorprendente, de muy difícil clasificación. Por ejemplo, en vez de presentar la tradicional perspectiva subjetiva, posee una vista de tercera persona por encima del personaje muy distinta a la de cualquier otro título actual. Pero el aspecto visual no es el único detalle diferenciador que llama la atención del juego.

En la beta que nos ha sido proporcionada hemos podido ver que Take No Prisoners también introduce elementos propios de otros géneros, como el rol o la aventura, que nos han recordado otros títulos como Diablo o Crusader: No Regret, por poner sólo un par de ejemplos. Aún es muy pronto para emitir juicios, pero de seguir en esta tendencia, nos encontraremos ante un programa que dará mucho de que hablar.



(Sobre estas líneas) Dispara primero y pregunta después. (Inferior) Hay que recorrer distintas zonas de la ciudad.





POR QUÉ TAKE NO PRISONERS NO MOSTRARÁ PIEDAD CON SUS RIVALES

- **Porque ha sido diseñado por la compañía responsable de Hexen II.**
- **La acción se desarrolla en un posible futuro muy cercano.**
- **Presenta elementos de varios géneros distintos.**

Fabricante	Raven	Teléfono	(91) 304 70 91
Distribuidor	Electronic Arts	Fecha de Lanzamiento	Finales de noviembre

FLIGHT UNLIMIT

Todas las grandes estructuras de la zona de la Bahía han sido modeladas por separado, lo que permite verlas perfectamente.

(Superior) Un gran puente. Ayer. Y también antes de ayer y probablemente mañana.



El terreno que rodea a San Francisco lo convierte en una zona perfecta para un juego como éste.



ED II

Ya casi están aquí los escenarios más precisos y detallados jamás contenidos en un juego. Disfruta con nosotros un vuelo de prueba.

VIVIENDO COMO VIVIMOS CON NUESTROS PC en un frustrante mundo de actualizaciones y requisitos de sistema altísimos, un título sigue trazando un camino de gran brillantez desde lo (entonces) ridículo hasta lo (ahora) sublime. En su lanzamiento en 1993, Flight Unlimited, de Looking Glass, requería para ejecutarse correctamente un PC de unas proporciones de tal envergadura que una bestia así, literalmente, no existía.

"Estamos a punto de alcanzar ahora la fase en la que se puede jugar a Flight Unlimited a la máxima resolución con todos los detalles activados", dice Steve Pearsall, jefe de operaciones de Looking Glass, sin una pizca de ironía. "Pero en un Pentium 233". Nos da la impresión de que han lanzado la segunda parte en el momento perfecto.

Flight Unlimited se ha estado vendiendo sin parar desde su lanzamiento. "Creímos que sería una buena idea incluir los ridículos modos de Flight de modo que la gente pudiera jugar posteriormente. Pensamos que los jugadores valorarían el hecho de poder disponer de modos y funciones que pudieran utilizar después de actualizarse", sigue Pearsall. Flight Unlimited II tiene muchas más funciones y detalles aeronáuticos que el Flight original, y, gracias a las mejoras en el motor, probablemente se ejecuta casi tan rápido como aquel.

"Ahora que está terminado, el motor es uno de los elementos más satisfactorios de Flight II, pero ha sido también lo más difícil de conseguir", explica Pearsall. "Primero tuvimos que obtener los datos de alguna parte de modo que pudiéramos representar el terreno a 4 m/pixel. La zona era tan grande que no pudimos tomar fotos aéreas como hicimos para Flight, de modo que utilizamos esta vez fotos espía secretas. Nos gastamos mucho dinero".

Pero al descender luego en picado sobre San Francisco, los resultados valieron la pena. Y no hay nada de ese desconcertante "crecimiento" que exhibía Flight. Pearsall de nuevo: "el programa de render original dividía los polígonos de baja y alta resolución, y cuando los cambió provocó esa sacudida. Ahora siempre representamos polígonos de alta resolución a una determinada distancia y después sólo las texturas. Nunca serán algo que siempre sale de la nada".



Lo cual es fantástico. Lo mismo que las 10.000 palabras grabadas de las conversaciones entre los controladores de tráfico aéreo del Aeropuerto Logan de Boston. Hay controladores de tierra que dicen algo así como "no hace falta que pises el césped" cuando te sales de la pista (la mayoría de las frases se han unido utilizando IA en tiempo real, de modo que no se escuchan las mismas frases cada vez que se despega). Y que después ceden su puesto a los controladores de la torre, y si te equivocas de espacio aéreo tras haber despegado, algún otro tipo te dice inesperadamente que él no cree que sea estupendo o muy inteligente pasar en vuelo rasante sobre los hoteles.

Y esto demuestra perfectamente la razón de ser de Flight II. Con o sin tarjeta 3D, se pueden reconocer las calles de San Francisco. Este es el primer "juego" que permite utilizar reglas de vuelo y de navegación auténticas. Vuela sobre la ciudad y podrás ver perfectamente todas las pequeñas calles (no sólo las autopistas).

Los principales monumentos se han modelado por separado para crear otro nivel de detalle por encima del propio paisaje. Tras algunas horas familiarizándose (suponiendo que vueles por encima de los doscientos metros), es fácil reconocer los lugares, cosa que nunca ha sido realmente así en ninguna otra simulación de vuelo. Microsoft y Sierra se están centrando en crear un mundo completo en baja resolución, pero en Looking Glass están a punto de proporcionarnos un microcosmos repleto de detalle.

Las simulaciones de vuelo son, y sospechamos que siempre serán, un género muy ridiculizado.

Flight II no es apto para todos los usuarios (los más cínicos todavía dirán que realmente no es para tanto), pero eso está bien si lo que te gusta no es más que volar en un Mustang sobre San Francisco (a propósito, el Mustang se ha incorporado para mejorar el desarrollo de Flight Combat). Pearsall concluye: "en Looking Glass siempre hemos tratado de crear entornos muy profundos. Immersive Reality es como lo llamamos".

Y es ciertamente real.



En Looking Glass han añadido efectos de puesta de sol, que se ven así de bien con una tarjeta aceleradora.

VOLARÁS DE LA EMOCIÓN PORQUE...

- Posee los escenarios más realistas jamás creados.
- Se han grabado 10.000 palabras de controladores aéreos reales.
- Tanto si posees una aceleradora 3D como si no, los escenarios poseen una altísima calidad gráfica.
- Es el primer juego que permite utilizar reglas de vuelo y de navegación auténticas.

Fabricante	Looking Glass	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Enero de 1998



Un Cessna sobrevuela una autopista en un día soleado.

SIERRA PRO PILOT

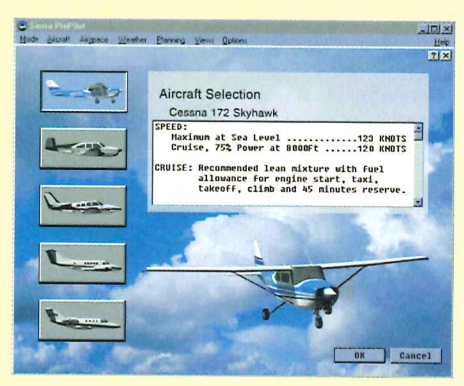
Este nuevo simulador que nos ofrece Sierra sólo puede clasificarse de una forma: es grande. Y es que nos permite movernos por una inmensísima superficie localizada en Estados Unidos.





"Se ha tomado 27 millones de puntos de referencia para que todo (bosques, ríos, cañones, autopistas, etc.) estén donde deben estar"

PARA QUE TE HAGAS UNA IDEA, SE han reproducido 29 ciudades de forma fotorrealística y renderizadas en tres dimensiones, aunque también podremos visitar cientos de otros lugares; se han tomado 27 millones de puntos de referencia para que todo (bosques, ríos, cañones, autopistas, etc.) estén donde deben estar y, por si esto fuera poco, podremos despegar y aterrizar en 3.000 aeropuertos diferentes. Con todo esto, está claro que no nos aburriremos por ver siempre el mismo paisaje.Tendremos la oportunidad de pilotar dos avionetas, una Cessna 172 o una Beechcraft's V35 Bonanza, dos aviones de hélice, un B58 Baron o un King Air B200, y un reactor, el Cessna 525 Citation Jet. Los paneles de control de cada uno son auténticos, exactos a los originales. Podremos incluso pulsar botones y mover palancas directamente, pulsando con el ratón en el mando que deseemos. La dinámica de vuelo de cada avión está perfectamente reproducida, por lo que pilotar cualquiera de ellos no será nada fácil. Por poner un ejemplo, a nosotros nos llevó casi diez minutos aprender a arrancar una de las avionetas. Por suerte, el juego incluirá un extenso manual donde encontraremos una detallada explicación sobre los controles del avión, técnicas de navegación y se nos explicará la física del vuelo.
Los vuelos podrán ser tanto diurnos como nocturnos y en diversas condiciones atmosféricas, así que a veces tendremos que confiar en nuestros instrumentos más que en nuestros ojos. Pero no hay que preocuparse: recibiremos indicaciones por radio desde la torre de control, así como de otros aviones que nos ayudarán en las situaciones críticas. Controlaremos prácticamente todos los aspectos del avión, incluidos los más especializados: calefacción de la cabina, luces exteriores, riqueza de la mezcla del combustible, etc. La navegación también jugará un papel importante, ya que aunque se nos proporcionarán las coordenadas en las que estamos en todo momento, tendremos que usar un mapa para hallar nuestra posición. En cuanto a la calidad gráfica, las ciudades están muy bien simuladas. Podremos volar entre los edificios, incluso aterrizar en las calles. Los gráficos del suelo en general no son malos excepto si los vemos desde muy cerca, pero como normalmente volaremos a bastante altitud no habrá problemas. El sonido no está mal realizado, con el ruido del motor, el del aire y demás. Resumiendo, Sierra Pro Pilot será un buen simulador de vuelo, aunque los amantes del gatillo quizá lo encuentren algo soso.



UN SIMULADOR DE ALTO NIVEL

- **Podremos despegar desde 3.000 aeropuertos**
- **La dinámica de vuelo está perfectamente simulada.**
- **Tendremos un control completo sobre todos los sistemas del avión.**
- **Recibiremos mensajes de la torre de control y otros aviones.**
- **Podremos pilotar cinco aviones muy distintos.**

Fabricante	Sierra	Teléfono	(91) 383 26 23
Distribuidor	Coktel	Fecha de Lanzamiento	Diciembre

JETFIGHTER FULL BURN

Aunque la versión que hemos visto aún está en una fase de desarrollo bastante temprana, este juego puede perfectamente llegar a convertirse uno de los grandes éxitos de los últimos tiempos.

LA ACCIÓN TIENE LUGAR EN EL AÑO 2006, EN Escandinavia. Se descubre una importante reserva de petróleo en una zona que Rusia y Noruega se disputan desde hace años. Pese a las protestas rusas, los noruegos empiezan la explotación. Pero un militar ruso secesionista ataca las instalaciones Noruegas en la zona y esto desencadena una nueva guerra mundial, en la que se enfrentarán la armada de Estados Unidos y la Fuerza Aérea Rusa. ¿Os suena de algo? El planteamiento no es que sea muy original, pero afortunadamente eso no le quita calidad a lo que es el juego.

En éste encarnaremos el papel de, o bien un piloto americano o, y esto es una novedad, uno ruso. Si nos decidimos por el primero, pilotaremos a lo largo de la campaña dos aviones: un F-22 y un F-18. Si, por el contrario, escogemos ser el ruso, sólo pilotaremos un avión, aunque la verdad es que vale por dos: el MIG-42, un avión experimental con capacidad antirradar.

El juego no consiste simplemente en cumplir una serie de misiones una detrás de otra, sino que también tendremos que movernos por nuestra base, hablar con nuestros compañeros y tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la campaña.

De esta forma viviremos lo que vive un piloto en una situación de guerra, tanto en los combates como en el tiempo que hay entre éstos. Las conversaciones con otras personas están hechas con actores reales, con una sobresaliente calidad de vídeo, sin pausas ni tirones. Claro que estos ocupan bastante espacio, así que el juego se lanzará en nada menos que cuatro CD-ROM, dos para un bando y dos para el otro.

La historia que vive cada piloto es diferente, así que casi se puede decir que tendremos dos juegos en uno. Si sumamos las misiones que tendremos que hacer entre los dos bandos, obtendremos alrededor de 100, así que no esperes terminar el juego en tres días.

La parte de juego tiene una excelente calidad gráfica y de efectos de sonido. No será un simulador muy riguroso, sino que le dará más importancia a la acción y menos a los montones de teclas. Así, el avión es muy fácil de manejar y no requerirá mucha práctica el hacernos con él. Los enemigos reaccionarán de forma inteligente a nuestras acciones; por ejemplo, si disparamos un misil a un barco, no esperes que se quede esperando a que llegue tranquilamente, sino que intentará derribarlo con sus propios misiles y sus cañones antiaéreos. Además, llevaremos compañeros en nuestro vuelo que nos ayudarán a cumplir nuestra misión. El juego tendrá soporte multijugador con un atractivo añadido: con una sola copia del juego podrán jugar dos personas, y con varias podrán jugar hasta ocho. Además, el juego soportará aceleradoras 3D y procesadores MMX.



Podrás pilotar aviones rusos y americanos.

JETFIGHTER FULL BURN PROMETE SER UN BUEN JUEGO PORQUE...

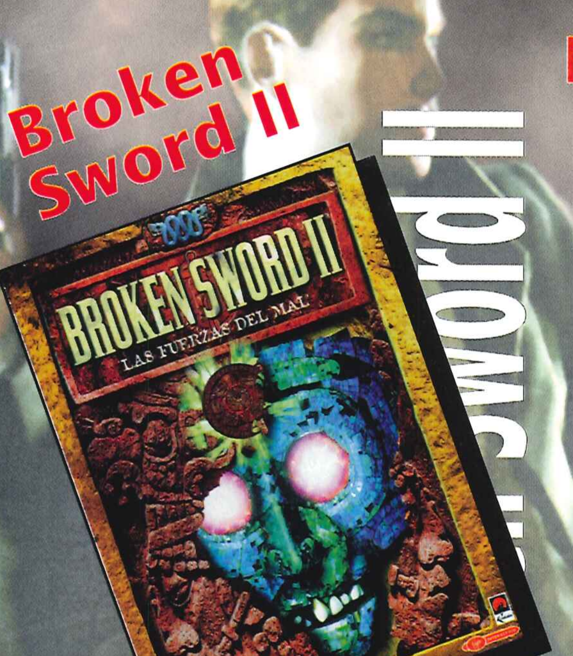
- **La simulación está bien hecha y es sencillo pilotar.**
- **Hablaremos con otras personas entre las misiones.**
- **Las decisiones que tomemos afectarán a la campaña.**
- **Podemos escoger entre dos bandos con campañas distintas.**
- **La calidad de los vídeos y la ambientación son excelentes.**

Fabricante	Take 2	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Enero de 1998

Las aventuras más espectaculares

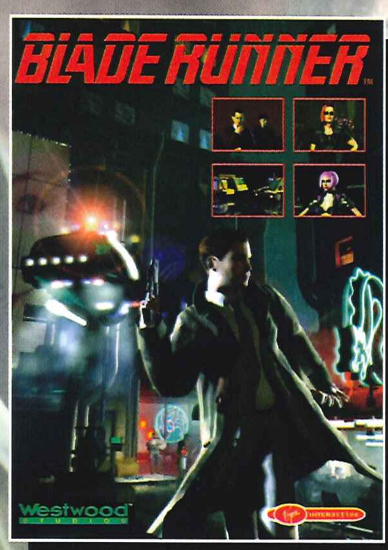
CENTRO MAIL

Broken Sword II



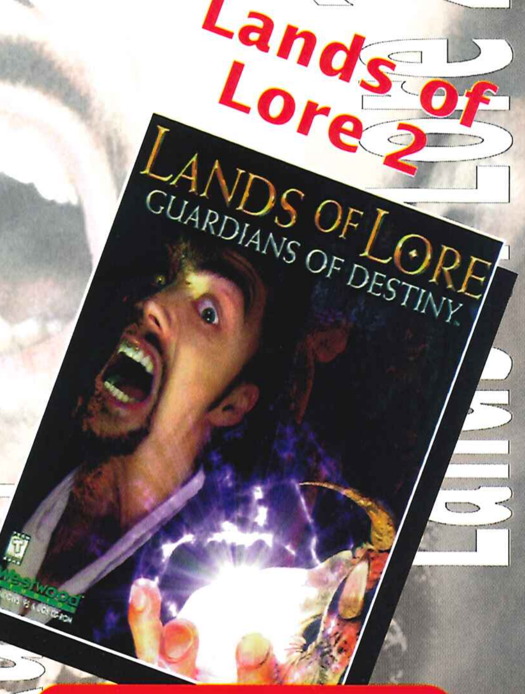
CD Win 95 6.795

Blade Runner

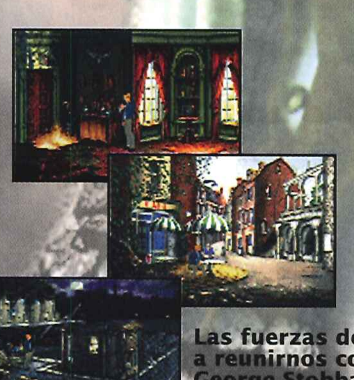


CD Win 95 7.495

Lands of Lore 2



CD Win 95 7.495



Las fuerzas del mal vuelven a reunirnos con el reportero George Stobbart y su novia Nico. Entornos interactivos y más de 50 personajes.

En esta super aventura podrás elegir entre perseguir a los replicantes o convertirte en un amigo y ayudarles. Música original de Vangelis.



Luther, ni hombre ni bestia protagoniza este juego para los amantes del Rol. 4 CDs, más de 100 horas de juego y una multitud de personajes.

Ven a comprarlo a tu  más cercano

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, 2 ✆681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena NUEVO CENTRO

LOGROÑO - LA RIOJA
LogroñoC/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33 NUEVO CENTRO

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II.✆637 47 03 NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. ParqueCorredor.✆656 24 11 NUEVO CENTRO

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆29 46 16 NUEVO CENTRO

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆44 56 60

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

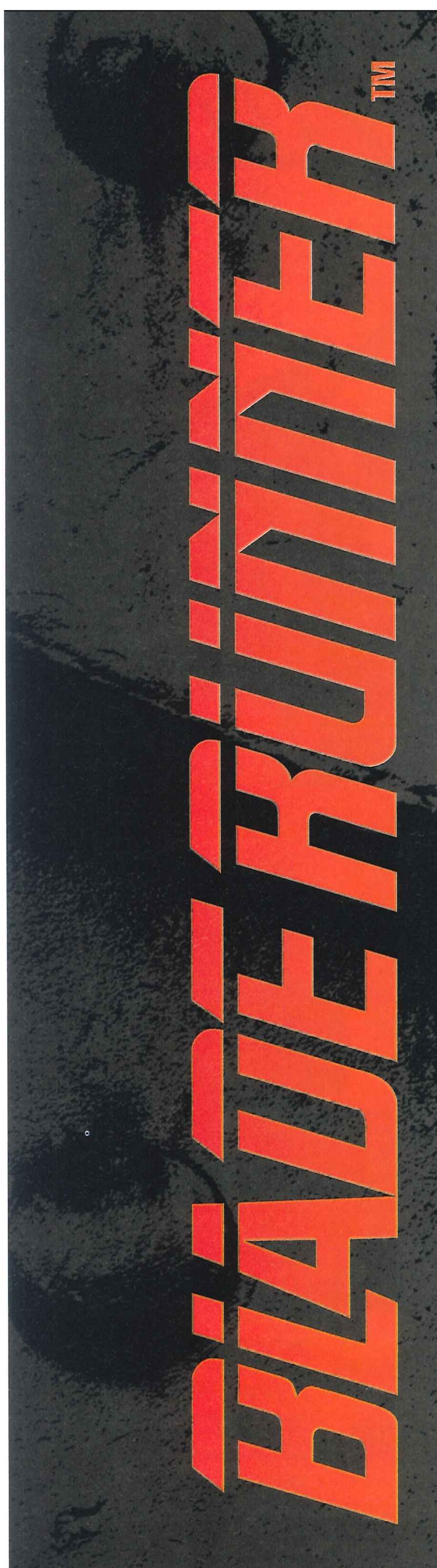
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza • C/ Cádiz, 14 ✆ 976 21 82 71 NUEVO CENTRO
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

...o llámanos **902·17·18·19**

pedidos www.centromail.es





Los Angeles, 2019. O Las Vegas, 1997. No importa, da lo mismo. Vamos a ponernos a trabajar.

LLOVÍA. PEDÍ MI SUSHI Y ME REFUGIÉ bajo el gran toldo de la freiduría The Frying Fish. El humo de la cocina se condensaba y formaba nubes antes de subir hacia lo alto del cielo. En el interior, el cocinero hizo un gesto. Mi sushi estaba listo.

- No, mira. No está hecho en el centro. ¿Lo ves? ¡Hey!

Reg, el propietario de The Frying Fish respondió con un gruñido y desapareció en el interior del mugriento humo de la cocina.

- Lo llamamos sushi, porque no lo cocinas adecuadamente. Reg, el sushi es pescado crudo.

Estaba a punto de insistir en el tema con más autoridad cuando recibí un brusco y maleducado golpe en mi hombro. Me di la vuelta y vi una cara de mi pasado, de la que traté de librarme.

- Te has equivocado de hombre, colega - murmuré, pero él insistió apuntando con un dedo enguantado a un coche negro. Su nombre era Javi, uno de los nuevos fichajes de OK PC Gamer. Siempre vestía de negro. Esta noche, noté que llevaba un sombrero gris oscuro. Obviamente le habían enviado a pór mí, y no pensaba marcharse sin que le acompañara. Tras unos instantes de discusión, me había convencido.

- ¿Juan Carlos, eh? - Sonreí. Mi viejo jefe. ¿Qué diablos querría? Algo me dijo que muy pronto lo descubriría.

Nada más arrancar el coche y comenzar nuestro viaje por la ciudad, me acomodé en el asiento y empecé a mirar por la ventana. Javi nunca fue muy hablador, y tuve que sufrir el horroroso CD de música que puso. Mientras que él fijaba sus ojos en la carretera, recordé los viejos días, cuando era periodista en OK PC Gamer. Hacía mucho, mucho tiempo que lo había dejado. Supongo que perdió sentido para mí.

Aparcamos en las afueras de las oficinas de OK PC Gamer, un impresionante edificio gótico, con enormes puertas de metal. Poco después estaba en el despacho de Juan Carlos.

- Hola, colega - saludó nada más verme. Los años no lo habían tratado bien, pero noté que conservaba su buen gusto a la hora de vestir. Sin darme tiempo a reaccionar, se levantó y me sirvió una copa de Bourbon. ¡Nunca había eso hecho cuando trabajaba para él! Sin duda alguna, algo muy gordo se estaba cociendo.

- ¿Qué quieres, Juan Carlos? - le dije.

- Tengo un artículo que tiene que ser redactado, colega. Es uno difícil. Te necesito. Necesito esa magia de antaño.

- La última vez que nos vimos te dije que no quería volver a escribir.

Nada ha cambiado desde entonces. - Apuré el Bourbon y me di la vuelta, dispuesto a irme. Javi apareció de la nada, e interpuso su figura entre la salida y yo.



En el futuro, los coches volarán y las japonesas de 80 metros gobernarán la Tierra. Bueno, quizá los coches no vuelen, pero viviremos todos en cúpulas de plástico.

- Esperaba que me lo pusieras más fácil, colega - dijo Juan Carlos. - Pero ya veo que no has cambiado. No te voy a engañar. No me gustas, pero eres el mejor redactor que he tenido, ¡y tienes que hacer este artículo!

Miré fijamente a Juan Carlos. Ninguno de los dos se sentía especialmente entusiasmado por la idea de volver a trabajar juntos. Lo de Lara había roto para siempre nuestra vieja amistad, pero si había mandado a buscarme, pese a nuestras diferencias, el artículo tenía que ser sobre algo verdaderamente grande.

Por un momento estuve tentado por volver a repetir mi negativa, pero finalmente mi curiosidad se impuso.

- De acuerdo - cedí.- Puedes contar conmigo.

- Excelente - sonrió Juan Carlos al tiempo que abría un cajón de su escritorio y me entregaba un paquete.

- Toma. Todo cuando necesitas saber, está aquí dentro. Javi te llevará al aeropuerto para que tomes el vuelo con destino a Las Vegas.

En el camino hacia el aeropuerto, abrí el paquete y le eché un vistazo al informe que había en el interior. En él venía información sobre el último producto de Westwood, Blade Runner. ¿Cómo pretenderían pasar de Command & Conquer a la adaptación de la mejor película de ciencia ficción jamás realizada? Todavía continuaba dándole vueltas al asunto, cuando al entrar en el avión me di cuenta que Javi montaba conmigo.

- ¿Qué demonios estás haciendo?

- El jefe dijo que no te quitara el ojo de encima - respondió lacónico mientras me miraba fijamente (eso creo) a través de sus gafas de sol.

- Yo trabajo solo, Javi.

- ¿De verdad? Pues da la casualidad que yo tengo la tarjeta de crédito.

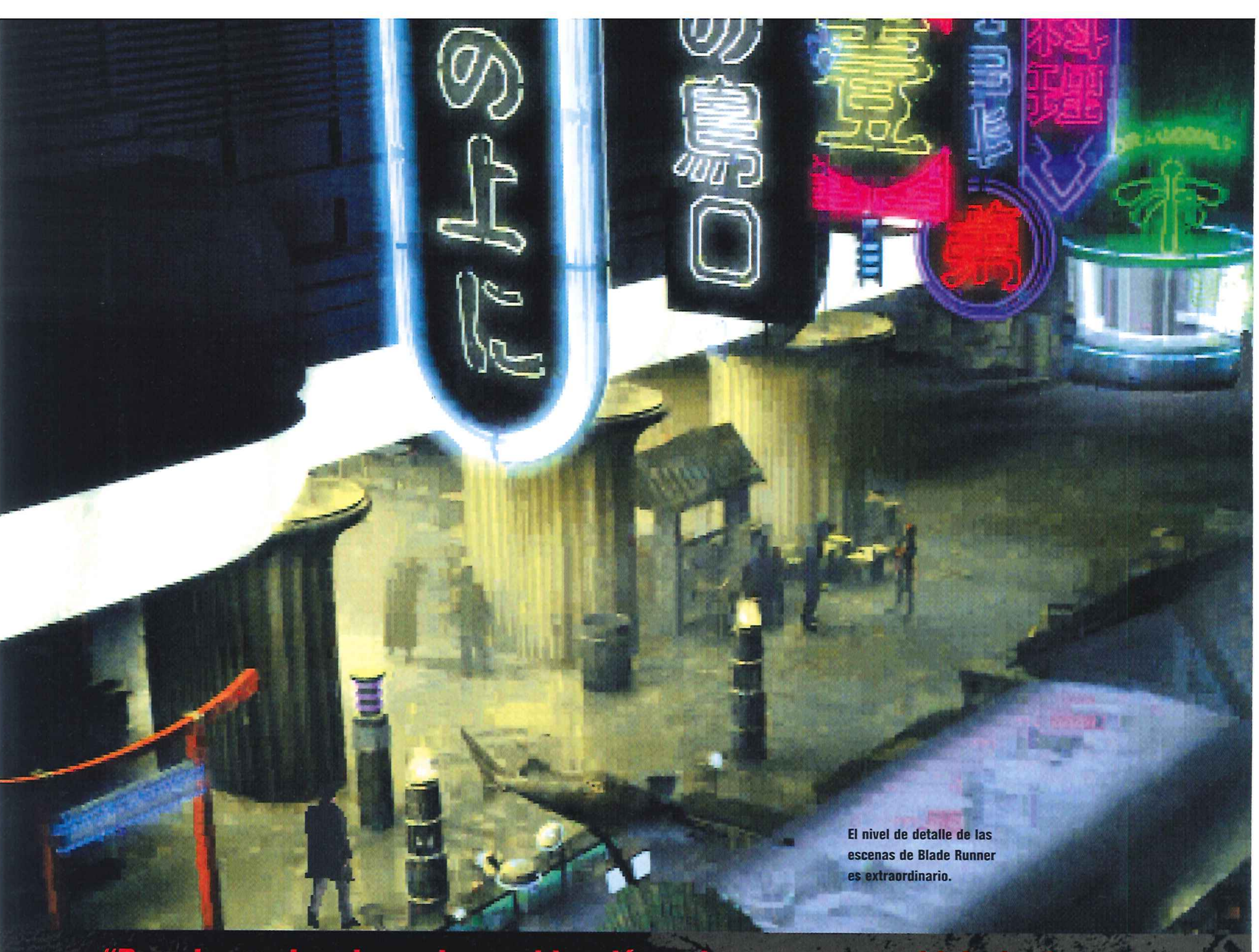
- Ah. Bueno, puedes venir conmigo, pero tendrás que comprarte alguna ropa con colores más brillantes. Ten en cuenta que tenemos que pasar desapercibidos, y vamos a la capital mundial de la chaqueta de sport y la camisa hawaiana. El sigilo es fundamental.

- De acuerdo - dijo tras dudar unos instantes. - Pero no trates de darme esquinazo.

-¡Javi! - respondí dolido. - Sabes que puedes confiar en mí.

Esa noche, tras dejar a Javi profundamente dormido en el hotel gracias al narcótico que conseguí en el avión, le cogí prestada una cazadora negra y algo de

"El jugador tendrá que pulir al máximo sus habilidades detectivescas y buscar pistas para establecer claramente la culpabilidad de sus sospechosos, porque asesinar a ciudadanos inocentes es un crimen bastante grave"


El nivel de detalle de las escenas de Blade Runner es extraordinario.

"Para lograr la adecuada combinación entre suspense e historia, hemos mezclado aventura y acción de una manera que creemos absolutamente única. Cuando llega el momento de la acción, ésta se desarrolla de manera furiosa"

dinero, y tomé un taxi para ir a las oficinas de Westwood. Sabía que el proyecto contaba con grandes medidas de seguridad, por lo que si quería la exclusiva, tendría que encontrar algún fallo en el sistema.
Al irse aproximando el taxi a su destino, vi como la inmensa pirámide de los estudios Westwood surgía lentamente de la oscuridad. Javi tenía algo de inteligencia (afortunadamente no era propia), y había recogido información sobre el edificio. Gracias a eso sabía dónde estaba la entrada auxiliar, fuertemente guardada por varios robots, que se movían cada 10 segundos, más o menos. Cogí el ratoncito mecánico que llevaba en el bolsillo, le di cuerda y lo solté entre los guardias. Su IA era tan escrupulosa que se lanzaron todos a por él, permitiéndome colarme en el interior del edificio. Tenía unos pocos segundos para encontrar lo que buscaba, y justo cuando empezaba a abandonar toda esperanza de éxito (y acabársele la cuerda al ratoncito), lo vi. Una cinta de vídeo negra encima de la mesa.

No es una película interactiva

De vuelta en el hotel, introduje la cinta en el vídeo y pulsé la tecla Play. Apareció el logo de Westwood, seguido del de Blade Runner, y finalmente una cara. La reconocí gracias al informe.
Era Louis Castle, vicepresidente de Westwood y productor ejecutivo de Blade Runner. "Primera Parte", dijo mirándome directamente a los ojos, por lo que no pude evitar sentir un escalofrío recorriéndome la espina dorsal. "El acuerdo".
Lo paré durante un momento para hacerme un café, cerrar las persianas de la habitación y ponerme cómodo.

- Sabíamos desde el principio que no éramos los únicos interesados en hacer este trabajo - dijo Louis sonriendo. - Pero teníamos muchas posibilidades de hacernos con él.

La Sociedad Blade Runner había visto nuestros trabajos anteriores (Command & Conquer, Dune 2, Lands of Lore) y les proporcionamos vídeos con los gráficos que podíamos producir para el juego. Hice una nota. "¿Sociedad Blade Runner?"

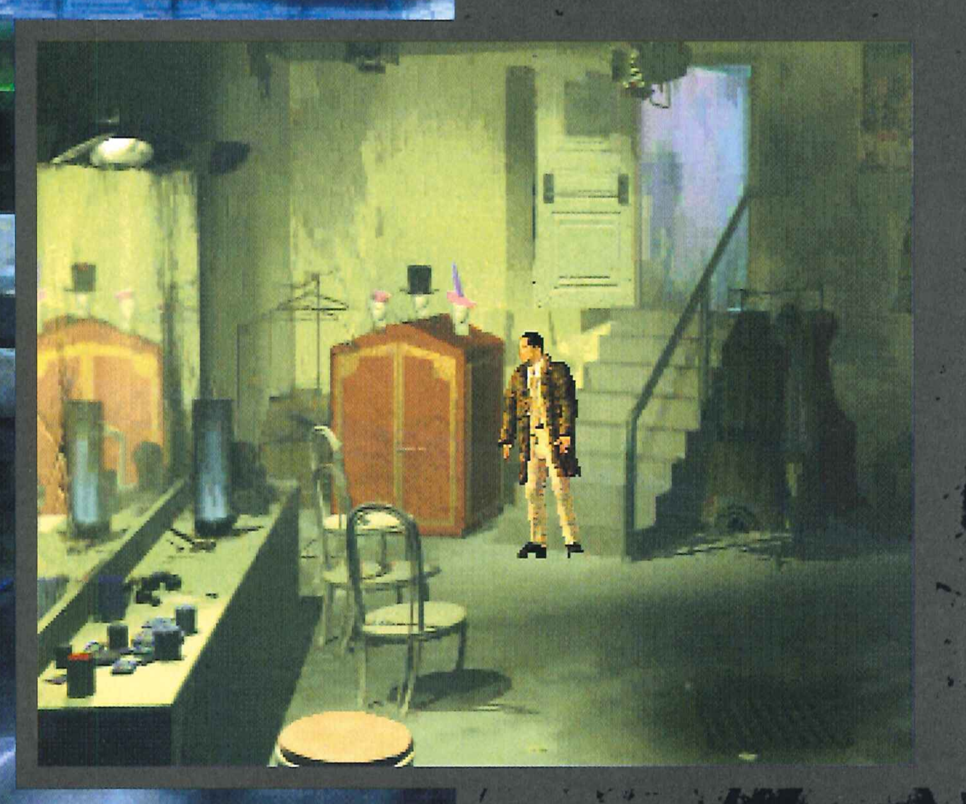
- Lo que realmente nos tenía preocupados era cómo enfocar la historia. - Mientras dice esto, Castle coge un ejemplar en LaserDisc de Blade Runner y lo sostiene delante de él. - Desde el principio teníamos bien claro que no queríamos hacer una película interactiva. Habría sido un desastre. Sería el equivalente a hacer que una persona se leyese un capítulo de un libro y que resolviera un pequeño puzzle antes de poder pasar al siguiente.

Por eso, desde el primer momento tuvimos muy claro que independientemente de los adelantos tecnológicos que pudiésemos introducir en el juego, nos tendríamos que centrar en la historia."

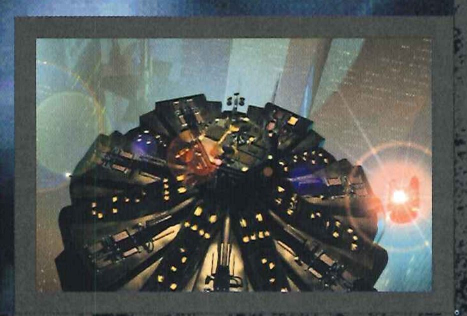
Paró, y volvió a sonreír.

- Conseguimos el contrato. Blade Runner está ahora completo.

Comprendía perfectamente el significado y la importancia de este hecho.
Habían pasado 13 años desde que la película había hecho su primera aparición, y el que haya tardado tanto tiempo en llegar a la pequeña pantalla, le ha convertido en uno de los juegos más ansiosamente esperados de la historia del PC. 13 largos años en los que la única aparición de Blade Runner en el mundo del software ha sido la de un horroroso juego de Spectrum, de CRL, "inspirado" en la banda sonora de Blade Runner. El programa trataba de un pequeño bloque que tenía que correr y disparar a otras figuras semejantes. Curiosamente todas las figuras eran del mismo color que el fondo. También recuerdo, con vergüenza eso sí, que obtuve ese juego gracias al cambio truculento y desaprensivo que hice con un niño de aspecto tontorrón con el que jugaba en el parque. Salvo el riñón, perdí todas mis posesiones a manos de ese "angelito"; como le vuelva a ver...



sus sospechosos, porque asesinar a ciudadanos inocentes es un crimen bastante grave.
Ya era muy tarde, y empecé a encontrarme cansado. Me fui a la cama a dormir un par de horas y dejé a Javi contemplando el resto de la cinta (con las gafas de sol todavía puestas), mientras tomaba notas. Apenas había transcurrido una hora y media desde que me había acostado, cuando mi compañero entró a despertarme entusiasmado para hablarme del contenido del resto de la cinta mientras me servía un café.
Al parecer, los chicos de Westwood se habían vuelto muy ambiciosos, y para crear esa "auténtica" historia de detectives, habían desarrollado un complejo sistema de IA, recreando la famosa máquina ESPER de la película y habían dado al jugador su propio ordenador personal dentro del juego para que le mantuviera al tanto de todas las pistas.
La IA era siempre un asunto engañoso. Cuando trabajaba en OK PC Gamer estaba oyendo constantemente hablar de juegos en los que los personajes tendrían sus propios cerebros, lo que les convertía en seres vivos, capaces de realizar movimientos independiente, y no simples marionetas que seguían un guión preestablecido, pero lo cierto es que no vi ninguno. Al parecer, Castle y el programador jefe, Michael Leg, habían dado a cada



La Sociedad Blade Runner

Las investigaciones que iniciamos sobre la Sociedad Blade Runner se cortaron en seco cuando nos "aconsejaron" que nos metiéramos en nuestros asuntos. Lo poco que descubrimos acerca de esta misteriosa organización es que estaba dirigida por dos inversores norteamericanos, Bud Jorkin y Jerry Young. La sociedad se creó en los meses previos al lanzamiento final de la película en 1982. Tras haber acabado con el presupuesto, el director (Ridley Scott) continuó financiando el proyecto vendiendo todos los derechos que pudo de la película a gente muy diversa. Entre los que vendió, estaba el de la realización de un videojuego. El resultado final de ese proceso fue un campo de minas legal que retrasó el paso de Blade Runner del celuloide al silicio durante 13 años.

Un repentino ruido en la puerta me sacó de mis reflexiones, y cogiendo como si fuera una porra el bote de desodorante que había comprado en el aeropuerto, me dirigí a ella con cuidado y la abrí, dejando la cadena puesta. No había nadie.

- Abre la puerta, idiota - dijo una voz. Miré hacia abajo y vi a Javi. A pesar de que eran las dos de la madrugada, continuaba con las gafas de sol puestas. Sorprendentemente, llevaba una cazadora amarilla, muy apropiada para jugar al golf. Me miraba con cara de odio contenido, y antes de que pudiera inventar alguna excusa para explicar por qué le había drogado, se quitó la cazadora, me la tendió, y dijo en un tono poco amigable:

- Quiero que me devuelvas la negra. Ahora.

Fiel a la película

Una vez solventado el incidente con la cazadora, dejé pasar a Javi y volví con el vídeo, que no había parado.
"Parte segunda," dijo la cinta. "La Historia." Tras decir eso, Castle volvió a aparecer en la pantalla.

- La historia es el aspecto individual más importante del juego. Desde el principio decidimos que nuestra historia transcurriría correlativa a los sucesos de la película - dijo sonriendo. - No queríamos realizar un juego que transcurriera antes ni después, así que vimos la película y la tomamos como dogma inamovible. No podíamos cambiar nada de ella en beneficio del juego. El jugador se encontrará con Tyrell y con Rachell, pero no con Deckard, ni tampoco podrá jugar con él, pero todos los sucesos que ocurren en la película irán transcurriendo según progresa su investigación.
"En vez de llevar al personaje de Harrison Ford, controlará a un Blade Runner llamado McCoy. Como en la película, su trabajo será el de cazar Replicantes (esclavos cibernéticos con un promedio de vida de cuatro años) que se encuentran en la Tierra de manera ilegal, y a los que distinguirlos de los humanos es bastante difícil.
El formato del juego, una aventura en la que se tiene que apuntar y hacer clic con el cursor, difiere bastante del estilo de acción de Tomb Raider, por lo que el proceso de detección tendrá que ser llevado de manera extremadamente cuidadosa. Para que fuera una historia real, Blade Runner tenía que ser una historia de detectives real." Dejé el café a un lado y encendí un cigarrillo mientras Javi miraba por la ventana, evidentemente sin percatarse de que las persianas estaban bajadas.

- Para que fuera una historia de detectives auténtica - continuó Castle - nos teníamos que asegurar de que el jugador no conociera el final. Hay 15 personajes en el juego, que pueden ser Replicantes. El primero al que se caza siempre es el mismo, y lo mismo pasa con el líder (obviamente porque queríamos un buen antagonista, fuerte y carismático), pero entre los otros 13 personajes se selecciona al principio de cada juego entre ellos, de manera totalmente aleatoria, los que van a ser Replicantes. Eso significa que el jugador tendrá que pulir al máximo sus habilidades detectivescas y buscar pistas para establecer claramente la culpabilidad de uno de los 100 personajes que aparecen en el juego su propio objetivo final, el cual trataban de realizar.

- Es sorprendente - dijo Javi. - En vez de programar a un personaje para que diga algo o camine de la "Escena Uno" a la "Escena Dos" y que haga una acción preprogramada, han dado a cada personaje una cierta cantidad de información acerca del mundo en el que viven, la gente a la que conocen y los sitios que les gustaría visitar, y si se encuentran con una pista, la seguirán hasta el final. Por eso, mientras investigas a los Replicantes, estos a su vez te investigan a ti. ¿No lo encuentras fascinante?

- Sí, ciertamente lo es - dije. - Pero, ¿qué puedes decirme acerca de la máquina ESPER? Una de las mejores escenas de la película es cuando encuentra la foto, la amplía y descubre una pista.

- Eso también lo han tratado de una manera increíble - dijo Javi entusiasmado mientras contraía los labios.



No todo va a ser trabajo. Tu Blade Runner, McCoy, también tiene derecho a descansar un poco.

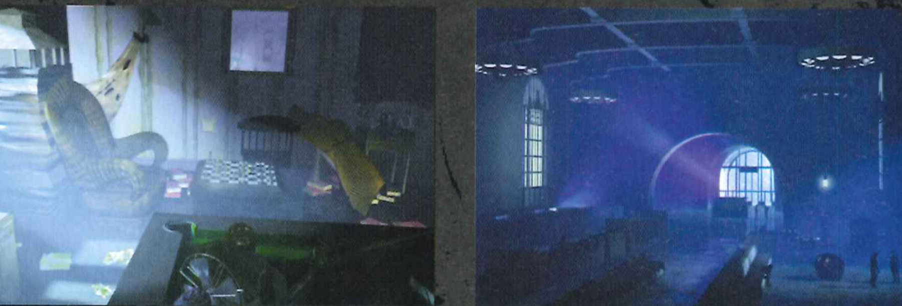
- Puedes encontrar fotos en los sitios, en las escenas de los crímenes y analizarlas en 3D con la máquina ESPER. Imagina que encuentras una foto en una habitación, con una cama en ella. Pues bien, la máquina ESPER recrea a la perfección la escena en un entorno 3D, de manera que puedes hacer un zoom hacia la cama, rotar la cámara y ver lo que hay en el otro lado. ¡Pero eso no es todo! Tiene tal grado de resolución, que puede haber pistas en una habitación a plena vista, y no serás capaz de verlas hasta que hagas un zoom con la máquina. Por ejemplo, hay un momento en el que se ve una caja de cerillas sobre una mesa; pues haciendo un zoom descubres el nombre del hotel. Esa información luego se guarda en el KIA. "El KIA es el ordenador en el que almacenas todas las pistas que descubres, y todas las informaciones que tienes de los sospechosos. Según progresa tu investigación, se irá construyendo una gran base de datos informativa. El KIA la ordena y almacena para ti, cruzando todas las pistas con los personajes a los que se refieren, y calculan la posibilidad de que sean Replicantes."

Con todos estos datos, fui sacando mis conclusiones. Blade Runner iba a ser una aventura en la que tendrás que investigar en vez de esperar que la aventura llegue hasta ti, y en la que deberás utilizar el ESPER y el KIA para obtener la información. Por si esto fuera poco, al mismo tiempo que tú investigas a los Replicantes, estos te investigan a ti. Y lo peor es que cualquiera podría ser un Replicante. ¿Cualquiera? ¿Podría darse el caso de que tú mismo fueras un Replicante? Inquieto ante esa posibilidad, se lo pregunté a mi compañero.

- No lo sé - respondió lacónico. - Aún no he visto todo el vídeo.

Ante esta respuesta corrí al salón y volví a encender el vídeo. La cara de Castle volvió a aparecer en la pantalla.

- La empatía juega un papel importante a lo largo del juego - dijo mientras se acercaba aún más a la cámara.



El jefe del equipo de artistas, Aaron Powell, se reunió con el diseñador de la película, Syd Mead, para lograr captar perfectamente el espíritu del largometraje.

- El jugador puede ser un Replicante, o puede que no lo sea, pero según va recogiendo pistas e información, puede empezar a pensar que tiene más en común con esas criaturas a las que caza que con la policía. Éste es un hecho vital en el juego, porque habrá ciertas ocasiones en las que la empatía determinará si te matan o se apiadan de ti.

Oí un ruido y giré la cabeza. Javi se había colocado a mi lado.

- Hay una escena, por ejemplo - sigue Castle - en la que McCoy tiene que decidir si dispara o no a una niña pequeña que ruega por su vida. "Si cree que él mismo es un Replicante, quizás eso le haga que le perdone la vida. La clave está en hacer que el jugador se involucre emocionalmente con el juego, no sólo intelectualmente. Nos preguntamos a nosotros mismos: ¿qué sentimos al ver la película?

"Por encima de todas las cosas, nos sentimos en tensión viendo el juego entre cazador y presa que mantenían Deckard y los Replicantes; incluso en los momentos más tranquilos de la película, siempre esperábamos ver a un Replicante saliendo de las sombras."

Esa frase me hizo detenerme un momento a pensar. La tensión de la que hablaba Castle, o mejor dicho, el suspense, es un objetivo muy difícil de lograr en un juego. A fin de cuentas, una película tiene un desarrollo lineal y el director sabe el orden en el que los espectadores recibirán los acontecimientos predeterminados. En un juego en el que eres totalmente libre a la hora de explorar y descubrir los eventos, siguiendo el orden que prefieras, lograr el suspense es algo mucho más complicado. ¿Cómo lo harían? Sorprendentemente, la cinta pareció leerme la mente, porque la siguiente aparición de Castle dio respuesta a mi pregunta.

- Para lograr la adecuada combinación entre suspense e historia, hemos mezclado aventura y acción de una manera que creemos absolutamente única. Cuando llega el momento de la acción, ésta se desarrolla de manera furiosa. Cuando tratas de combinar las dos, te encuentras de lleno ante una serie de interesantes problemas que necesitan soluciones innovadoras. Rápidamente nos dimos cuenta de que el tradicional esquema en "árbol" de las aventuras no funcionaría con Blade Runner. Un juego de Blade Runner sin acción era impensable, pero si el juego de Westwood iba a carecer de este esquema, propio de juegos como Monkey Island, y no es un juego de acción (como Tomb Raider), ¿que demonios iban a hacer? Misteriosamente, la cinta volvió a responder a mi pregunta no formulada. La pantalla se puso durante un momento en blanco, y luego volvió a aparecer Castle: "Tercera parte" - dijo. "La tecnología".

Una tecnología única

La primera cosa que Castle dijo acerca de la tecnología fue que aún siendo importante, era de importancia secundaria para la historia. Estaba dispuesto a coincidir con esa afirmación hasta que me di cuenta de que Blade Runner no utilizaba fondos prerenderizados para generar los detallados decorados del juego. Por increíble que parezca, cada uno de los complejos escenario que aparecen se renderiza en tiempo real, utilizando para ello la nada despreciable cantidad de un millón de polígonos. Nunca se había hecho nada parecido.

El arte de Blade Runner

Aaron Powell es un artista con experiencia en Westwood. Es un hombre bastante difícil de encontrar, sobre todo en estos últimos meses en los que ha estado viendo una y otra vez en LaserDisc Blade Runner, para empaparse de la estética que Ridley Scott imprimió a su nada utópica ciudad de Los Angeles en el año 2019. Tras eso, utilizó 3D Studio para transformar en renderizaciones los enormes edificios de la ciudad. Una vez hizo eso, se puso en contacto con Syd Mead, el "Futurista Visual" de la película, para asegurarse de que había logrado recrear todos sus detalles en el juego. Tras confirmar que así era, confesó a Powell que durante el rodaje habían trabajado con los materiales más baratos que habían podido encontrar (radios viejas, tapacubos y botellas de detergente líquido), para generar el ambiente.



Fabricando Replicantes

Antes de Castle despertara, Javi y yo decidimos salir corriendo hacia el aeropuerto, pero no antes de que cogiéramos un CD-ROM que estaba escondido en la funda de la cinta. De vuelta en las oficinas de OK PC Gamer lo insertamos en el ordenador y vimos una imagen enorme, de gran parecido a Sean Young.

- Los personajes están construidos con 32.000 polígonos, como mínimo - dijo Javi emocionado. Decidido a profundizar en este tema, bajé a los laboratorios y le di el CD-ROM a nuestro experto técnico. Su oficina parecía una morgue, con PC estropeados de muy diversas maneras. Tras examinarlo en silencio durante un buen rato, se dio la vuelta y dijo:

- Sólo hay una manera por la que Westwood ha podido generar esto. Deben haber usado un híbrido de tecnología voxel/poly.

- Es obvio - respondí.

- No tienes idea de lo que estoy hablando, ¿verdad? - dijo con expresión ceñuda.

- ¿Dudas de mis extensos conocimientos sobre el tema?

El experto me miró con cara de alucinado y soltó un gruñido.

- Claro que no, "experto" - dijo irónico. - Estoy seguro de que nada más verlo has pensado: "los polys son diminutos pixels que se utilizan para dar apariencia de volumen, de ahí que se les llame también "voxels". Normalmente un PC no puede calcular muchos en tiempo real sin ralentizarse hasta ir más lento que una tortuga andando por el desierto de Gobi. En cambio, si cada polígono sólo tiene un par de pixels de ancho, la CPU no tiene ningún problema para llenarte la pantalla con cientos de miles de ellos y presentarte imágenes tan detalladas como la que ves en la pantalla. El problema es que si te acercas mucho, ves la pantalla con un aspecto muy cuadriculado.

- Efectivamente - dije. - Eso es lo primero que pensé nada más verlo, pero he de reconocer que tú lo explicas mucho mejor que yo. Gracias.

Lo más cercano que yo había escuchado eran rumores acerca de LucasArts, que en teoría está trabajando en la actualidad en un motor 3D para una aventura titulada Grim Fandango. Pero incluso en esta juego, las escenas son una mezcla entre secuencias prerenderizadas y renderizadas en tiempo real. Volví a centrarme en el vídeo, porque indudablemente Castle tenía que explicar algo más acerca de este tema. No era posible pasar de los minisprites de Command & Conquer a esta maravilla tecnológica sin decir nada.

- Creemos - dijo sonriendo tranquilamente - que la tecnología que hemos utilizado es única en el mundo. La razón por la que la hemos desarrollado es porque estamos convencidos de que el jugador necesitará un nivel de interacción nunca visto hasta la fecha con el escenario, y no sólo para el combate, sino para la investigación.

Tras decir esto, se volvió hacia la mesa mientras la cámara hacía un zoom. Un panel de la mesa de su escritorio se dio la vuelta, revelando la pantalla gigantesca de un ordenador. Apareció un mapa mundial cubierto con luces parpadeantes, que dio paso a un escenario callejero del juego.

- Esto - dijo pausadamente - es auténtico 3D. Sabíamos que los detalles visuales de la película requerían algo más que los escenarios usuales de los juegos de aventuras, por muy buenos que estos sean. Esos fondos que veis están renderizados en tiempo real. Como estamos combinando aventura con acción, necesitamos crear escenarios interactivos, y eso significa que tienes que ser capaz de entrar y salir de la pantalla, y buscar detrás de los objetos. Muchos de los decorados del juego están formados por un número de polígonos que oscila entre los dos y los tres millones, aunque en una escena no se utilicen más de un millón, porque los objetos que están más cerca de la pantalla impiden la visión de otros que están detrás de ellos, por lo que no hay necesidad de renderizarlos. Para demostrarlo, Castle hizo maniobrar a McCoy a través de un portal, apareciendo después tras una cristalera - esa escena no podía ser una simple ilustración -. Tras eso, por si quedaba alguna duda, empezó a pelear con un personaje que pasaba por allí, el cual se protegió inmediatamente tras unos cajones. Todos estos sucesos no sólo le añadían un aspecto soberbio al entorno 3D, sino que influían claramente en el estilo del juego. Las pistas se escondían tras objetos movibles y muebles. Los personajes se ocultaban y preparaban emboscadas, y los efectos de iluminación en tiempo real generaban una atmósfera exquisita cuando McCoy entraba y salía de las sombras, en sus exploraciones de los oscuros callejones de Los Angeles en el año 2019.

- Logramos tener tantas cosas en movimiento en la pantalla gracias a las rutinas de compresión de vídeo - confiesa Castle al tiempo que pulsa un botón en su ordenador. De repente, la pantalla quedó llena de complejos diagramas que giraron sobre ellos mismos unos breves instantes, antes de volver a desaparecer.

- La verdad - continuó Castle - es que no movemos tantos datos como parece a primera vista. Hemos encontrado una nueva manera de renderizar toda la pantalla que comprime todos los datos a un factor entre 60 y 250,1.

Mientras escuchaba todo eso, tomaba notas lo más rápido posible. Podía ver la luz del sol empezando a filtrarse por la ventana, y tenía que devolver la cinta antes del amanecer.

- Y ahora - dijo Castle mientras se volvía hacia la cámara - llega el momento de la auténtica sorpresa. ¡Blam! La puerta del hotel se rompió y apareció un brazo musculoso en mitad de un inmenso agujero recién creado por el impacto, que agarró al pobre Javi, que había ido a por más café. Volví a mirar a la pantalla y vi que Castle había desaparecido. En ella aparecía ahora un letrero en el que ponía "Game Over". Corrí hacia la ventana sin mirar nunca hacia atrás, con tan mala suerte que tropecé, caí y me fracturé un par de dedos. Javi soltó un alarido espeluznante, y tras eso se hizo un silencio absoluto. Sin duda alguna le habían quitado las gafas de sol, pero no deseando conocer con certeza lo que le había pasado, salí a la cornisa y me encontré a 15 hermosos pisos de la calle. Cogí mi pañuelo, y me até con él los dedos fracturados a los buenos, para poder utilizar en la medida de lo posible esa mano. Mientras hacía esto, podía oírlos moverse en el interior del piso. Sin tiempo para pensarlo dos veces, comencé a escalar, en dirección al tejado. Ahí fue donde le vi. Louis Castle, con unos pantalones de ciclista como único atuendo, se interponía entre la puerta y yo. Extendió los brazos y se dirigió hacia mí lentamente, al mismo tiempo que empezaba a llover.

- Es tiempo de morir - dijo.

Giré buscando algún sitio en el que poder refugiarme, pero no había ninguno. El único posible era el tejado del edificio de al lado, pero se encontraba a unos 8 metros de distancia y... No tenía tiempo para buscar otra cosa, así que me armé de valor y salté.

10 segundos más tarde, me encontraba colgando con mi única mano ilesa de la esquina del Gran Hotel MGM, con la lluvia corriendo sobre mi rostro. Castle apareció, asomando su rostro sobre la cornisa. Su expresión cambió lentamente, pasando de un estado de ira profunda a otro de tristeza. Extendió la mano y me alzó lentamente sobre el tejado. Parecía cansado, y se arrodilló en el suelo.

- He visto cosas que nunca creerías - dijo. - He visto cómo instalaban un Pentium en la guantera de mi Ford Orion. He contemplado como el código C relucía en la oscuridad mientras lo contemplaba desde mi puerta. Todos estos momentos se perderán en el tiempo, como lagrimas en la lluvia.

Tras decir esto, su cabeza se inclinó hacia delante. Una paloma que había cogido inadvertidamente mientras se sentaba se soltó y voló bajo la lluvia. De repente, escuché una voz. Era Javi.

- Ha hecho un buen trabajo, señor - dijo.

Le ignoré y me dirigí hacia la puerta del tejado, con el sonido de los ronquidos de Castle de fondo.

- Es una pena que no le vayan a pagar por él - continuó Javi. - Pero después de todo, ¿cobra alguien?

Nota: el juego aparecerá en versión inglesa en diciembre, y en enero se lanzará en castellano.

OK PC GAMER

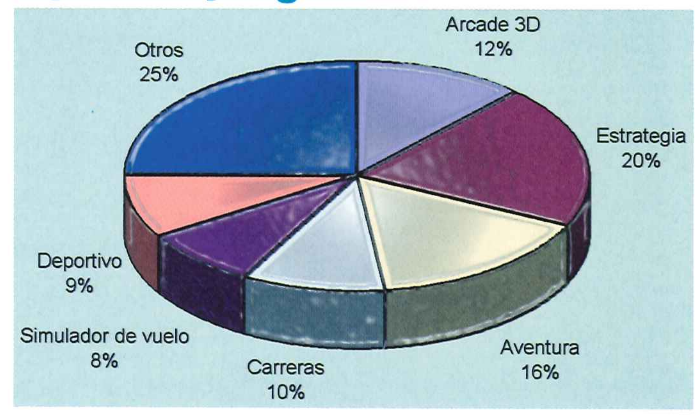
TOP 100



Los resultados más esperados

Si hace unos meses os ofrecíamos los que en nuestra opinión eran los 100 mejores juegos de la historia, ahora os ha llegado vuestro turno. No lo dudéis ni por un momento: "el cliente siempre tiene la razón", así que si vosotros que los compráis pensáis que estos son los mejores juegos, por algo será. No esperes más y lánzate al Top 100.

Tipos de juegos



ESTAMOS EMOCIONADOS. La participación en la encuesta del Top 100 ha superado nuestras mejores expectativas, y aunque debido a ello el recuento de los votos ha sido una tarea ardua, tenemos que agradecer de todo corazón la participación de tan elevado número de lectores. A todos los que votaron, muchas gracias, y a los que además se llevaron un premio, nuestra más sincera enhorabuena. Esta alta participación garantiza una encuesta justa, pues nuestros votantes se reparten entre todas las edades y espectros sociales. Además, los equipos que poseen abarcan desde los 486 hasta los Pentium más modernos, si bien es cierto que los del primer tipo son una minoría comparados con el 87% de votantes que posee un Pentium y lo usa con fines lúdicos. También nos parece interesante que sólo la cuarta parte de los votantes posea un módem, y que de esta cuarta parte sólo el 70% esté conectado a Internet. Estos datos son tanto más significativos si tenemos en cuenta los elevados resultados que han obtenido juegos cuya mayor virtud son sus características multijugador. Pero dejémonos de grises estadísticas y pasemos a lo verdaderamente importante: los resultados.

Al ponernos a repasar los resultados hay que quitarse el sombrero ante el vencedor absoluto, un juego al que muchos tildaban de elitista porque se decía que estaba pensado exclusivamente para partidas multijugador. Como siempre, es el público el que tiene la última palabra, y vosotros habéis decidido que el mejor juego de todos los tiempos es Quake.

Todos aquellos que no encontraran suficientes sus estupendos gráficos tridimensionales, su rapidez y su endiablada adicción en las partidas multijugador, tendrán ahora otro motivo para animarse a echarle un vistazo a este genial juego, y más ahora que ya está disponible la segunda parte, que supera al original en todas y cada una de sus facetas. Eso sí; la lucha en los puestos de cabeza ha sido durísima, y ahí están para probarlo los numerosos votos obtenidos por los juegos situados en las diez primeras posiciones.

En el segundo lugar nos encontramos a Tomb Raider, un juego que ha conquistado los corazones de los jugadores de medio mundo, ayudado por los indudables encantos de su protagonista femenina, Lara Croft.

La medalla de bronce, merecidísima por supuesto, es para la saga de estrategia más vendida de la historia, los archipopulares Command & Conquer y Red Alert. Estos juegos, que han revolucionado el campo de la estrategia y han sido imitados hasta la saciedad, han ocupado el lugar que les corresponde como co-fundadores de un género.

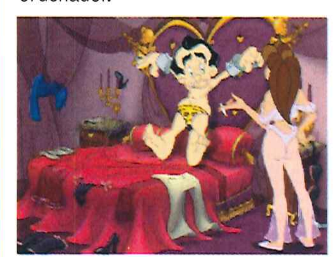
El cielo es su límite



Dentro del espectacular triunfo de la compañía LucasArts, hay que destacar los estupendos resultados obtenidos por la saga de simuladores espaciales más vendida de la historia. Nos referimos, por supuesto, a los famosísimos X-Wing, TIE Fighter y X-Wing vs. TIE Fighter. El género de los simuladores espaciales no es uno de los más poblados, pero aun así es notorio el hecho de que no haya aparecido ningún otro juego en todo el Top 100 que no hayan sido estos programas de LucasArts. El otro factor a tener en cuenta es el escaso tiempo que lleva a la venta en nuestro país X-Wing vs. TIE Fighter; pese a ello se ha aupado hasta una nada despreciable novena posición del ranking. Nos asusta pensar qué posición podría llegar a alcanzar este juego dentro de un año. Sin lugar a dudas nos encontramos ante una de las mejores sagas de todos los tiempos, y que afortunadamente se supera a sí misma con cada nueva entrega. Ojalá que siga así durante muchos años más.

Los padres de la criatura

Este artículo no estaría completo sin una mención especial a una compañía que lo ha sido todo en el mundo de los juegos de ordenador.

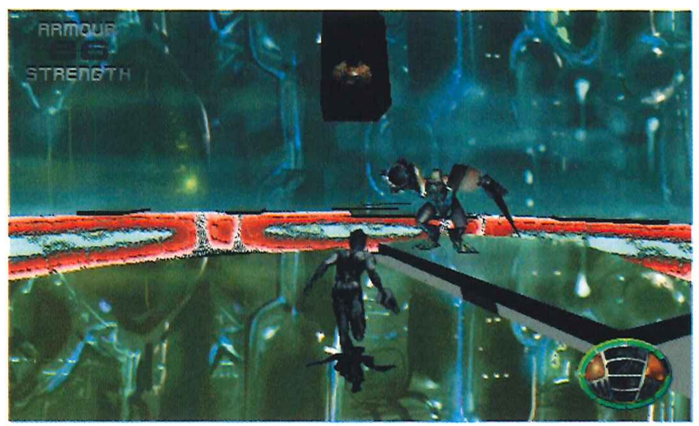


Nos referimos por supuesto a Sierra. Esta compañía norteamericana lleva más años de los que podemos recordar en la cresta de la ola, como prueba ahí tenemos su envidiable quinto puesto en la clasificación por compañías. Durante su larga existencia Sierra nos ha dado algunos de los mejores juegos de todos los tiempos y, aunque la competencia es cada día más dura, no podemos olvidar que fueron ellos los que inventaron nada menos que el género de la videoaventura y luego lo convirtieron en lo que ahora entendemos como aventura gráfica.

Tras todo este tiempo, y pese a todos los juegos que han ido apareciendo, estamos seguros de que el mundo del PC nunca habría sido el mismo sin juegos como la saga de King's Quest, la de Space Quest o la inigualable saga de Larry, que cuenta con el protagonista de un videojuego



más divertido de todos los tiempos. Afortunadamente Sierra no se rinde, y sigue ofreciéndonos nuevas entregas de estos fantásticos juegos. Afortunadamente para nosotros, claro...



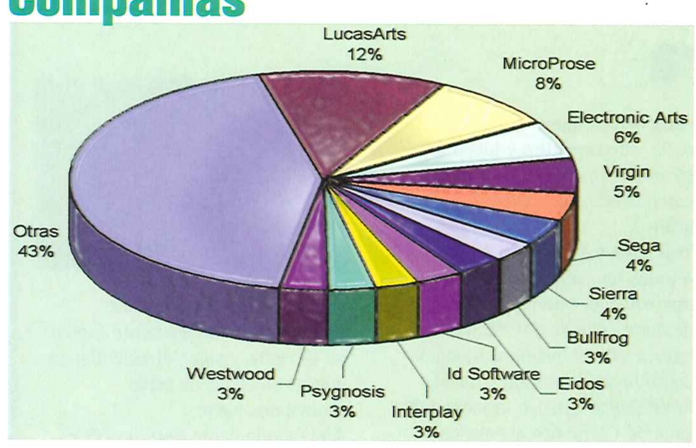


(Izquierda) MDK es sin duda uno de los juegos más sorprendentes del año. Su modo francotirador es simplemente increíble. (Derecha) El número 3 de la lista que vosotros, oh amados lectores, habéis creado no podía ser otro sino Red Alert.

Posición	Nombre	Compañía	Género	Votos %
1	**Quake**	id Software	Arcade 3D	8,0
2	**Tomb Raider**	Eidos	Arcade 3D	6,7
3	**Command & Conquer: Red Alert**	Westwood	Estrategia	6,4
4	**Warcraft 2**	Blizzard	Estrategia	4,8
5	**Duke Nukem 3D**	3D Realms	Arcade 3D	4,7
6	**MDK**	Shiny	Arcade 3D	4,5
7	**Civilization 2**	MicroProse	Estrategia	3,7
8	**Monkey Island 1 y 2**	LucasArts	Aventura	3,3
9	**X-Wing vs. TIE Fighter**	LucasArts	Simulador espacial	2,9
10	**F1 Grand Prix 2**	MicroProse	Carreras	2,7
11	**Dungeon Keeper**	Bullfrog	Estrategia	2,6
12	**Doom**	id Software	Arcade 3D	2,5
13	**EF2000**	DID	Simulador de vuelo	2,3
14	**Diablo**	Blizzard	Rol	2,2
15	**Screamer 2**	Virgin	Carreras	2,1
16	**Carmageddon**	SCI	Carreras	1,8
17	**Day of the Tentacle**	LucasArts	Aventura	1,5
18	**Broken Sword**	Virgin	Aventura	1,5
19	**Heroes of Might & Magic 2**	New World Computing	Estrategia	1,4
20	**Larry 1-7**	Sierra	Aventura	1,3
21	**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**	LucasArts	Aventura	1,3
22	**Sega Rally**	Sega	Carreras	1,2
23	**PC Fútbol 5.0**	Dinamic	Deportivo	1,2
24	**Hexen 1 y 2**	Id Software	Arcade 3D	1,1
25	**Links LS**	Eidos	Deportivo	1,0

"Como siempre, es el público el que tiene la última palabra, y vosotros habéis decidido que el mejor juego de todo los tiempos es Quake"

Compañías




Como no podía ser de otra forma, Civilization se encuentra entre los 10 juegos más votados. Este juego creó escuela, y a fe nuestra que lo sigue haciendo.

Posición	Nombre	Compañía	Género	Votos %
26	Virtua Fighter	Sega	Combate	1,0
27	UFO: Enemy Unknown - X-COM	MicroProse	Estrategia	0,9
28	Little Big Adventure 1 y 2	Electronic Arts	Aventura	0,9
29	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	Aventura	0,9
30	Need for Speed II	Electronic Arts	Carreras	0,8
31	Theme Park/Hospital	Bullfrog	Estrategia	0,8
32	TIE Fighter Collector's CD	LucasArts	Simulador Espacial	0,8
33	FIFA 96 y 97	Electronic Arts	Deportivo	0,8
34	Alone in the Dark	Infogrames	Aventura	0,7
35	Dune 2	Westwood	Estrategia	0,7
36	Flying Corps	Rowan	Simulador de vuelo	0,7
37	Worms 1 y 2	Team 17	Otros	0,7
38	SimCity 1 y 2000	Maxis	Estrategia	0,6
39	Syndicate/Wars	Bullfrog	Estrategia	0,6
40	Moto Racer	Delphine	Carreras	0,5
41	POD	Ubi Soft	Carreras	0,5
42	Lands of Lore	Westwood	Rol	0,5
43	The Settlers 2	Blue Byte	Estrategia	0,5
44	X-Wing Collector's CD	LucasArts	Simulador Espacial	0,5
45	NBA Live 97	Electronic Arts	Deportivo	0,5
46	Colonization	MicroProse	Estrategia	0,4
47	Gabriel Knight	Sierra	Aventura	0,4
48	Magic: El Encuentro	MicroProse	Otros	0,4
49	Mechwarrior 2: Mercenaries	Activision	Otros	0,4
50	Tetris Classic	MicroProse	Otros	0,4
51	Z	The Bitmap Brothers	Estrategia	0,4
52	Descent 1 y 2	Interplay	Arcade 3D	0,4
53	Fade to Black	Delphine	Otros	0,4
54	Full Throttle	LucasArts	Aventura	0,4
55	Kick Off 97	Maxis	Deportivo	0,4
56	Railroad/Transport Tycoon	MicroProse	Estrategia	0,4
57	Flight Simulator W95	Microsoft	Simulador de vuelo	0,3
58	Caesar 2	Impressions	Estrategia	0,3
59	ChessMaster 3000	Mindscape	Otros	0,3
60	Comanche	Novalogic	Simulador de vuelo	0,3
61	Crusader: No Regret	Origin	Rol	0,3
62	Ecstatica	Psygnosis	Aventura	0,3
63	Krush, Kill 'n' Destroy	Electronic Arts	Estrategia	0,3
64	Toonstruck	Virgin	Aventura	0,3
65	Wipe Out 2097	Psygnosis	Carreras	0,3
66	Blood	Monolith	Arcade 3D	0,2
67	F22 Lightning 2	Novalogic	Simulador de vuelo	0,2

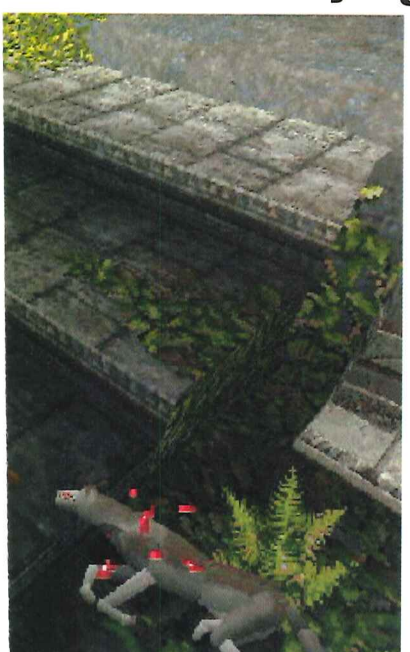
En la cuarta posición, por un estrecho margen, nos encontramos a Warcraft II, el otro juego que, junto a C&C, revolucionó la estrategia en tiempo real. Estas tercera y cuarta plazas nos podrían inducir a proclamar a la estrategia como la ganadora por géneros, si no fuera porque en quinta posición aparece el viejo y entrañable Duke Nukem 3D para poner a los arcades 3D en el sitio que les corresponde. Sin embargo, si puntuamos los distintos géneros por las veces que aparecen en el Top 100, tal y como se ve en el gráfico adjunto, podemos comprobar que los de estrategia son el tipo de juegos que más veces figura. Esto es lógico si consideramos la amplitud de este género, que engloba a juegos en apariencia tan distintos como Warcraft II y Theme Park. La segunda posición es para las videoaventuras, con nada menos que un 16% de los votos y la tercera es, como no podía ser de otra forma, para los imparables arcades 3D.
Por compañías el resultado está mucho más repartido, pues de las 43 productoras distintas que aparecen en el Top 100, sólo 12 tienen tres o más juegos en la lista.
De entre todas ellas la clara ganadora es LucasArts, que basa su triunfo en el


Sí, tenemos que reconocerlo: estamos enamorados hasta la médula de Lara Croft, al igual que muchísimos jugadores de nuestro país. Su segundo puesto en la tabla así lo demuestra.

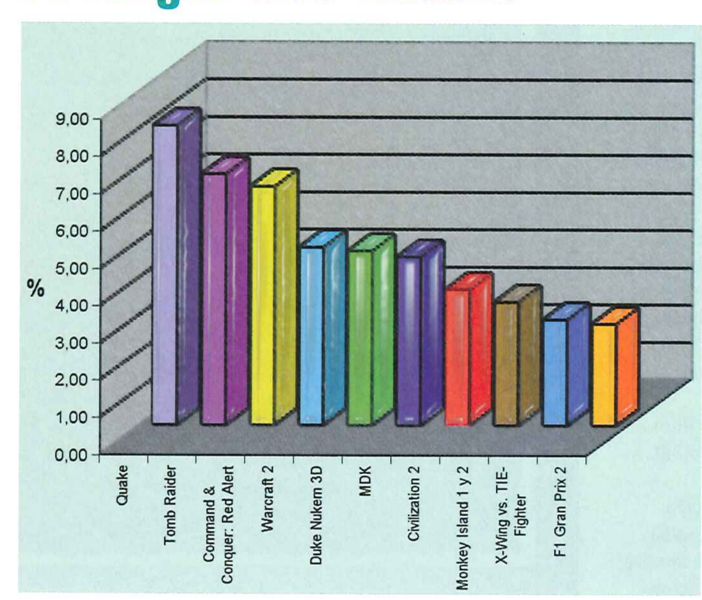
Posición	Nombre	Compañía	Género	Votos %
68	**Master of Orion 2**	MicroProse	Estrategia	0,2
69	**Nascar Racing 2**	Sierra	Carreras	0,2
70	**Outlaws**	LucasArts	Arcade 3D	0,2
71	**Rebel Assault 2**	LucasArts	Otros	0,2
72	**The Dig**	LucasArts	Aventura	0,2
73	**Bubble Bobble**	Acclaim	Otros	0,2
74	**Conquest Earth**	Eidos	Estrategia	0,2
75	**Mortal Kombat 3**	Midway Entertaiment	Combate	0,2
76	**Prince of Persia 1 y 2**	Broderbund	Otros	0,2
77	**Sensible World of Soccer**	Sensible	Deportivo	0,2
78	**Virtua Cop**	Sega	Arcade 3D	0,2
79	**Worldwide Soccer**	Sega	Deportivo	0,2
80	**Daggerfall**	Virgin	Rol	0,2
81	**Lemmings**	Psygnosis	Otros	0,2
82	**Phatasmagoria 2**	Sierra	Aventura	0,2
83	**ProPinball ¡Timeshock!**	Empire	Otros	0,2
84	**Shadow Warrior**	3D Realms	Arcade 3D	0,2
85	**Street Fighter 2 Turbo**	GameTek	Combate	0,2
86	**Virtual Pool**	Interplay	Otros	0,2
87	**Actua Soccer**	Gremlin	Deportivo	0,1
88	**AH-64D Longbow**	Jane's	Simulador de vuelo	0,1
89	**Anvil of Dawn**	New World Computing	Rol	0,1
90	**Battle Isle**	Blue Byte	Estrategia	0,1
91	**Constructor**	Acclaim	Estrategia	0,1
92	**Dark Forces**	LucasArts	Arcade 3D	0,1
93	**Hind**	Digital Interaction	Simulador de vuelo	0,1
94	**iF-22**	Interactive Magic	Simulador de vuelo	0,1
95	**Lost Vikings 2**	Interplay	Otros	0,1
96	**Micro Machines 2**	Codemaster	Carreras	0,1
97	**Premier Manager 97**	Gremlin	Deportivo	0,1
98	**Resident Evil**	Virgin	Aventura	0,1
99	**Sherlock Holmes**	Electronic Arts	Otros	0,1
100	**Speed Haste**	Noria Works	Carreras	0,1

éxito que han supuesto todas sus videoaventuras. En ese género sólo Sierra, con una estupenda quinta posición, se atreve a acercarse a ellos. Además, LucasArts ha probado otros muchos géneros con igual éxito, como por ejemplo la saga de los simuladores espaciales iniciada con X-Wing, o los arcades 3D con Dark Forces. En segundo lugar, con ocho juegos entre los cien mejores, nos encontramos a MicroProse, que con Civilization y todos los juegos que llegaron tras su estela (léase Colonization, Master of Orion, etc.) consiguió convertir a los jugadores de PC de todo el mundo en dioses por un día. De todas formas, éstas no son más que nuestras humildes conclusiones sobre vuestra votación inapelable y, si alguno no está de acuerdo con nuestro análisis, pues nos parece estupendo. Lo único que tenéis que hacer es pasar a estudiar la tabla y formaros vuestras propias opiniones, pero no olvidéis que esta tabla ha sido creada con vuestros votos y que refleja fielmente vuestros gustos y preferencias.

"Por compañías el resultado está mucho más repartido, pues de las 43 productoras distintas que aparecen en el Top 100, sólo 12 tienen tres o más juegos en la lista"



10 Juegos más votados



Y los ganadores son...

Por fin ha llegado el momento que todos estabais esperando. ¡Vamos, confesadlo! Seguro que a la hora de enviar el cupón con vuestras votaciones os movía algo más que el mero espíritu democrático. Pues no sufráis más porque ahora mismo vamos a desvelaros los nombres de los cinco afortunados ganadores de una fantástica tarjeta aceleradora Maxi Gamer 3Dfx. Atención, redoble de tambores, que bajen las luces, silencio todo el mundo... Y los ganadores son:

Carlos Sánchez Cortés (Barcelona)
José Ramón Pastor Lafuente (Madrid)
Lucas Nieto Rodríguez (Madrid)
Luis Laso Pérez (Leganés - Madrid)
Mario Ocasita Ruiz (Barcelona)

Nuestra más sincera felicitación para todos ellos, y a los demás, muchas gracias por participar.

Quake II

Fabricante	id Software
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16Mb RAM
Sistema recomendado	P166, 32Mb RAM
	aceleradora 3Dfx
Soporte de sonido	Compatible con Windows

Parecía que no iba a llegar nunca, pero por fin lo tenemos entre nosotros. Tras lo que para muchos ha sido una espera interminable, ya está a la venta la última maravilla de id Software. Para todos aquellos que pensaban que Quake era el mejor juego de la historia (y son muchos), la aparición de Quake II puede suponer un duro golpe a sus convicciones.



AUNQUE ALGUNOS PURISTAS pueden opinar lo contrario la verdad es que, quien más quien menos, estamos todos de acuerdo en que los arcades 3D son los verdaderos reyes de los juegos de ordenador (por mucho que les duela a los fans de la estrategia en tiempo real). Concretando aún más, de entre todos los juegos de este tipo, y ha habido muchos y muy variados, el preferido del público, por su calidad y su indiscutible adelanto tecnológico sobre sus competidores ha sido, casi desde el momento de su aparición, Quake.

Si acaso se le podía poner alguna pega a este soberbio juego de la compañía id Software era que carecía casi por completo de un argumento al que echar mano en las partidas en solitario, defecto que por otra parte se compensaba con unas posibilidades para juego multijugador nunca vistas hasta la fecha.

Pero el tiempo pasa para todos, y los últimos lanzamientos en el género de los arcades 3D, que en fechas recientes se han venido sucediendo de manera casi frenética, hacían pensar que el fin del reinado de Quake podía estar cerca. Pues bien, lamentándolo mucho por todos los fans de MDK, Jedi Knight o incluso

Apunta, dispara y corre

Uno de los aspectos más importantes en todo arcade 3D medianamente importante, o con aspiraciones de llegar a serlo, es la posesión de un repertorio de armas bien surtido, no sólo en número sino también en calidad y originalidad. Quake II satisfará en este sentido las exigencias de los jugadores más escrupulosos. Además de las ya conocidas (eso sí, revisadas y mejoradas), como la pistola láser, la escopeta con su característico movimiento de recarga o la ametralladora, Quake II presenta toda una serie de armas nuevas capaces todas ellas de la mayor destrucción, pero cada una a su modo particular. Una de las más espectaculares, de la que ya habíamos oído hablar y que ha confirmado todo lo que de ella se decía, es la rail gun. Este arma dispara unos espectaculares proyectiles que dejan una estela espiral azul, con la particularidad de que no se detienen hasta que no encuentran un muro. Así, si disparas con esta preciosidad a un enemigo, lo atravesará de parte a parte, pero si detrás de este había otro, también será atravesado... y así hasta que llegue a una pared. Lucky Luke no podría hacerlo mejor. Las posibilidades que este arma presenta sólo para partidas multijugador son escalofriantes (además de muy divertidas). Otras novedades son el desintegrador (el primer disparo hiere, el segundo desintegra), las minas de proximidad o las minas de tiempo. Si esperabas de este juego grandes explosiones, mucho ruido y pistolas gigantescas, no lo dudes: no quedarás decepcionado.



Los espacios abiertos están perfectamente representados.

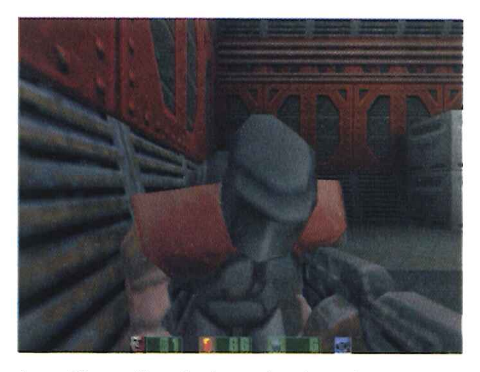
"El tiempo pasa para todos, y los últimos lanzamientos en el género de los arcades hacían pensar que el fin del reinado de Quake podía estar cerca"



El número de enemigos distintos ha sido convenientemente aumentado.

Hexen II, nos vemos en la obligación de anunciar el regreso más esperado de los últimos años. Quake II ha llegado, y cualquier duda posible queda disipada: no sólo es un estupendo juego, sino que también es el mejor en su género. Otra vez.

Como comentábamos antes, una de las mayores críticas que se hacían a Quake es su falta de un argumento de fondo que diera continuidad a las partidas en solitario.
Quake II pretende solucionar este problema de manera radical, y la mayor parte de las novedades que incorpora se centran, de una manera u otra, en conseguirlo. Para comenzar, ya no tendremos que vagar por ahí disparando sin ton ni son a todo bicho que se cruce en nuestro camino... Bueno, en realidad eso es exactamente lo que tendremos que hacer, pero esta vez tendremos un motivo bien definido.
La historia que nos introduce en el juego nos explica que después de años de guerra contra los invasores alienígenas, la Tierra esta a punto de ser completamente destruida.
En un plan desesperado para salvarla se lanzan sobre la superficie del planeta enemigo cientos de pequeñas cápsulas tripuladas por un solo hombre cada una. Por supuesto, nosotros viajamos en una de ellas.
Nada más aterrizar descubriremos que la gran mayoría de nuestros compañeros han sido eliminados rápidamente. Nuestra misión será hacer lo que todo un ejército no podría: infiltrarnos en unas instalaciones militares altamente fortificadas para desconectar sus sistemas de defensa, consiguiendo así la única oportunidad para la Tierra de lanzar un ataque aéreo con éxito.
Aunque no es que sea el colmo de la originalidad, al menos esta pequeña historia sirve para situarnos dentro de la aventura, lo que combinado con el nuevo y espectacular sistema de niveles interconectados entre sí (ver cuadro) y con una generosa cantidad de nuevos enemigos y armas, hace que las sensaciones obtenidas jugando en solitario no tengan nada que envidiar a las de cualquier juego del género.
En el momento de su aparición Quake supuso una verdadera revolución tecnológica, con la incorporación de gráficos tridimensionales y una larga serie de sorpresas.



Los gráficos poligonales han mejorado mucho.

La posibilidad de desmembrar a los enemigos no es más que otro de los atractivos de este juego.



(Principal) La máscara te permite respirar en cualquier ambiente. (Interior izquierda) Siempre que lo desees podrás consultar tus instrucciones para la misión en curso. (Interior Derecha) Los amantes de las carnicerías disfrutarán de lo lindo con Quake II.

Quake II no piensa quedarse atrás, y en vez de limitarse a ser una ampliación de su primera parte con un puñado más de monstruos, algo así como lo que sucedió con Doom y Doom II, presenta toda una serie de avances gráficos y tecnológicos que lo sitúan a la cabeza de los juegos 3D.
En primer lugar, hay que destacar el aprovechamiento de todas las mejoras desarrolladas para GLQuake.
Quake II soporta aceleración 3Dfx por hardware, y el uso que hace de este tipo de tarjetas es verdaderamente espectacular.

"No parece que una tarjeta aceleradora 3D y un Pentium de gama media sean unos requerimientos descabellados"

Podríamos llenar montones de páginas sólo hablando de las mejoras gráficas de Quake II, páginas que estarían llenas de palabras tan espectaculares como efectos de luz coloreada, texturas transparentes, efectos dinámicos de luz, explosiones mejoradas o texturas de cielo giratorias, y aunque todos efectos son usados con profusión en Quake II, no vamos a entrar a explicarlos uno por uno. Simplemente nos vamos a limitar a comentar dos de las novedades incorporadas al motor tecnológico del juego, para que os hagáis una idea de los niveles de calidad que alcanza este estupendo juego.

Dentro del laberinto

Una de las novedades más esperadas de esta segunda parte de Quake es, como ya hemos comentado en el artículo, el impulso que se ha dado a las partidas en solitario (esto es, las que no son multijugador). Una de las principales mejoras en este sentido ha sido la revolución, porque no se puede llamar de otra manera, en la forma de entender los distintos niveles que componen la aventura.
Para alegría de todos, el sistema lineal de niveles en el que tenías que pasar de una zona a otra sin ninguna relación entre sí ha pasado a mejor vida. Ahora nos encontramos con un sistema en el que tendremos que volver a entrar sucesivamente a diversos niveles (o, para ser más exactos, a distintas zonas de la base alienígena) para completar las misiones.



Esto quiere decir que, por ejemplo, tendremos que desactivar un generador de un nivel para que se abra una puerta en otro, luego volver a uno anterior para conseguir una llave, etc.
La verdad es que no hace falta tener una memoria de elefante para recordar cierto juego que usaba un sistema muy parecido (exacto: hablamos de Hexen). Aunque algunos malpensados ya estarán alzando la voz denunciando posibles plagios, nosotros somos mejores personas y preferimos definirlo como un "homenaje", y muy bienvenido además, ya que si a la larga todo se acaba imitando, ojalá la calidad de la copia siempre fuera la de Quake II.







(Izquierda) Pocas armas nos traen tantos recuerdos como la vieja y entrañable shot gun. (Superior derecha) Los efectos de luz al mirar bajo el agua son aún mejores que en la primera parte de Quake. (Inferior derecha) Fíjate en los efectos luminosos al disparar.

Los dos apartados en cuestión son los modelos jerarquizados y las nuevas animaciones. El primero es una de las incorporaciones más geniales de todo el juego. Gracias a ella, cuando dispares a un enemigo podrás quitarle partes de su cuerpo. Así, si le disparas en un brazo con suficiente intensidad y precisión, éste desaparecerá dejándonos frente a un enemigo manco. Aunque este efecto estaba implementado en Quake mediante un patch, el resultado no era demasiado bueno. Ahora, sin embargo, no sólo podremos desmembrar a un enemigo, sino que también habrá efectos de heridas. Si le disparas en una pierna, por ejemplo, puedes ver cómo la sangre aparece en ella formando una herida en toda regla. De acuerdo, esto puede hacer que los enemigos sean en general más difíciles de eliminar, pero seguro que la diversión añadida bien merece un poco de esfuerzo extra.

Por otra parte, las nuevas animaciones de los enemigos permitirán que si disparas a uno en el hombro, este caiga hacia atrás, o que si le das en una pierna, caiga al suelo sobre sus manos.

Por supuesto, toda esta tecnología tiene un precio, y tanto los adelantos gráficos como técnicos requieren un ordenador bastante potente para poder usarlos a plena potencia, pero tal y como están las cosas últimamente, no parece que una tarjeta aceleradora 3D y un Pentium de gama media sean unos requerimientos descabellados para que el juego se ejecute de manera aceptable.

Uno de los aspectos que más felicitaciones le valieron a Quake fue el de su capacidad para el juego multijugador. En Quake II no se ha dejado de lado este apartado, y mediante el uso de un sistema completamente nuevo se ha logrado un potencial para partidas multijugador absolutamente monstruoso. De hecho, ciertas compañías piensan crear servidores para partidas de 200 jugadores, aunque el ordenador necesario no se ha inventado todavía. Sin embargo, no os sorprendáis si en un futuro no muy lejano os encontráis jugando a Quake II por Internet con toda vuestra comunidad de vecinos. Como curiosidad para los más adictos hay que mencionar que el famoso QuakeC, probablemente la herramienta más potente jamás desarrollada para expandir un juego, ha desaparecido en esta nueva entrega. Pero que no cunda el pánico: no se trata de que ya no puedas crear tus propias utilidades para Quake II, sino que ahora podrás hacerlo con cualquier compilador estándar de C. Sin duda otro motivo para aumentar la adicción a este increíble juego.

Quake II es, como esperamos haber demostrado, mucho más que una secuela. Las novedades que presenta, tanto en el apartado tecnológico como en lo tocante a jugabilidad, mejoran por mucho los méritos de su antecesor. Si Quake fue considerado uno de los mejores juegos de todos los tiempos, desde aquí nos atrevemos a profetizar que Quake II sólo tardará en ganar el mismo galardón el tiempo necesario para que la gente se acerque a la tienda a comprarlo. Ya veréis como el tiempo nos da la razón.





OK PC GAMER – VEREDICTO

Mejor que el mejor. ¿Te parece suficiente explicativa la anterior frase?



OK PC GAMER Te reta a jugar a QUAKE II

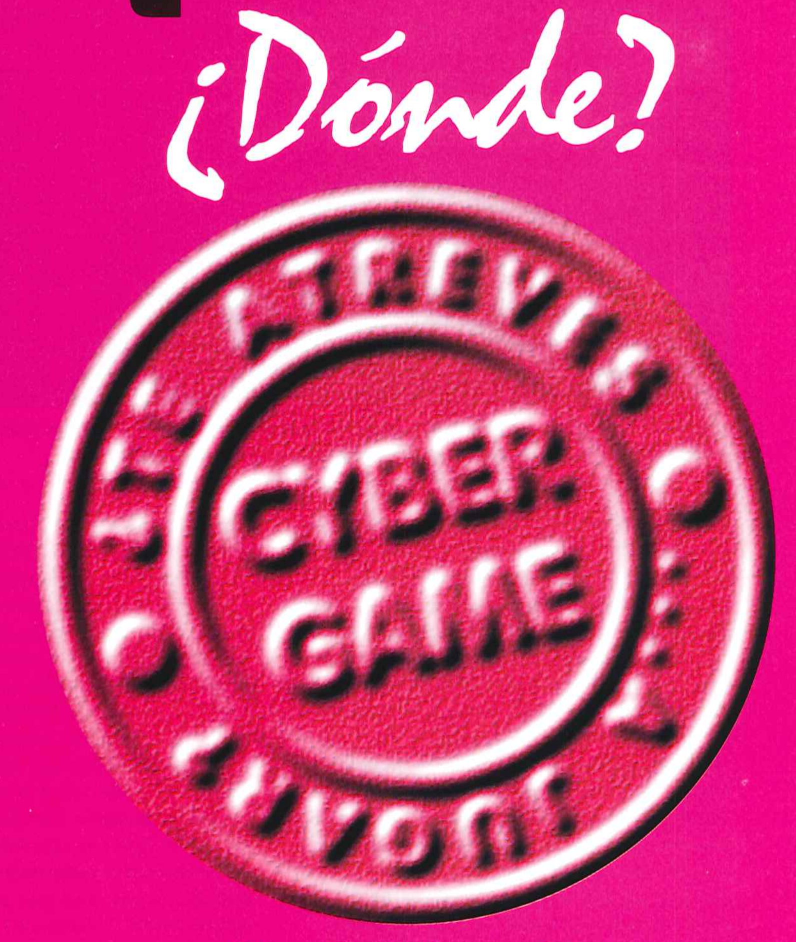
Si quieres experimentar la sensación de jugar en red local al mejor juego de rol en primera persona, y además enfrentarte a la Redacción de OK PC Gamer, pásate por Cybergame.



Si eres uno de los 3 mejores jugadores y traes un ejemplar de OK PC Gamer, conseguirás un juego Quake II por gentileza de



¿Dónde?



Sta. Feliciana 14,
(junto a la Glorieta de Bilbao) en Madrid.
Teléfono: (91) 447 11 05



¿Cuándo?

30 de Diciembre de 1997
De 20:30 a 22:30 horas



Vale descuento de 200 pesetas para jugar una hora en Cybergame

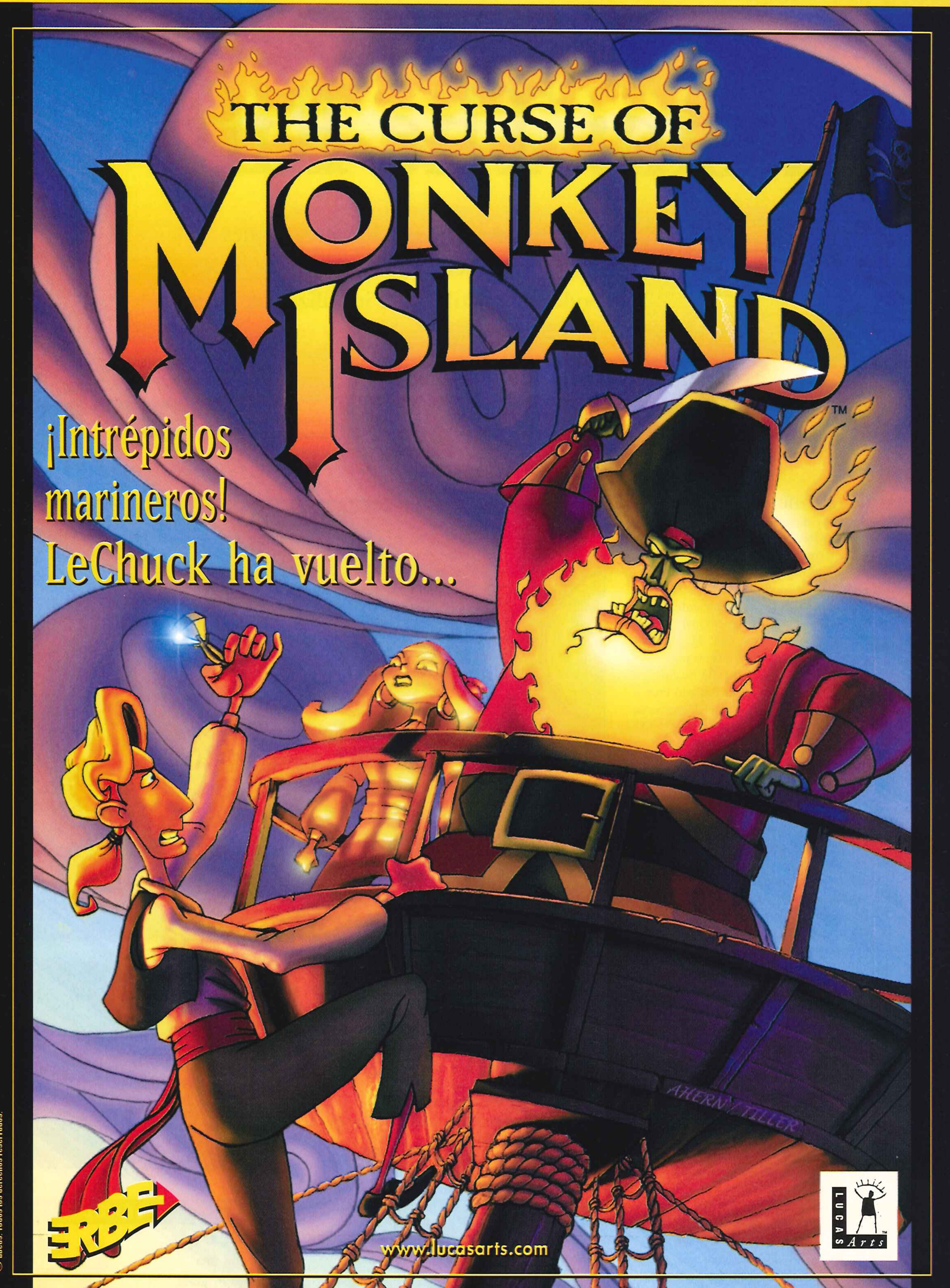




Este vale puede utilizarse cualquier día en Cybergame.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31 Servicio técnico: (91) 320 90 01
Correo electrónico: erbe@erbe.es

Chasm: The Rift

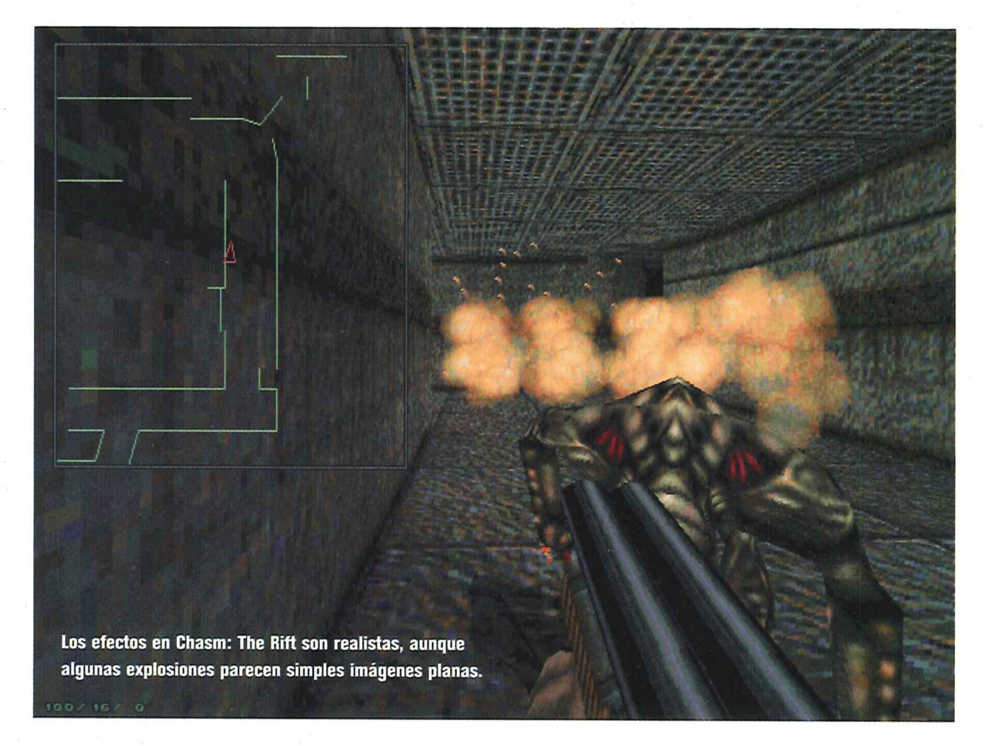
Fabricante	MegaMedia
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	6.495 Pta.
Sistema mínimo	486/66 MHz, 8 Mb RAM
Sistema recomendado	P 90, 16 Mb RAM
Soporte de sonido	Las principales tarjetas del mercado

Por fin los enemigos no son bloques compactos, tienen brazos, piernas y cabezas: podemos mutilarlos e inutilizarlos antes de acabar con ellos.

Vive y deja morir

CHASM: THE RIFT (HTTP://WWW. chasm3d.com/), de Megamedia y GT Interactive, es un paso adelante con respecto a Doom y Duke Nukem 3D, porque ofrece un entorno realmente 3D con enemigos construidos a base de polígonos con texturas y un motor subyacente realmente bueno. Esto nos recuerda mucho a Quake, ¿o no? Pero si incluso LucasArts y Epic Megagames están lanzando juegos que usan sus propios ingenios 3D al estilo de Quake, y 3D Realms tiene en proyecto otro arcade 3D llamado Prey también al estilo de Quake, ¿por qué Megamedia no puede crear un juego parecido a Quake? Además, hay algunas buenas ideas en Chasm: The Rift. Las buenas ideas no empiezan en el argumento precisamente: extraterrestres que viajan en el tiempo vienen a destruirnos y alguien tiene que acabar con ellos. Acertaste, tú tienes que acabar con ellos. Las buenas ideas empiezan cuando te enfrentas al enemigo: según le hieres pierde sus extremidades y finalmente la cabeza. Sí. Los enemigos en Chasm: The Rift, además de ser poligonales, están compuestos de partes que pueden separarse del cuerpo con un pequeña ayuda por nuestra parte, aunque a ellos no les haga mucha gracia. Los enemigos siguen combatiendo con lo que les queda, aunque sean los dientes. Si apuntamos bien podemos eliminar todo el peligro que representa un monstruo con un hacha en la mano quitándole el brazo. Bueno, no del todo, porque empezará a darnos puñetazos hasta que le quitemos el otro brazo, momento en el que empezará a golpearnos con la cabeza, su último intento de destruirnos antes de perder la cabeza.

Más detalles originales a tener en cuenta son los efectos realistas de lluvia, nieve, viento, humo, polvo, chispas y explosiones. El mapa del complejo que recorremos se puede ver en una esquina de la pantalla, superpuesto pero sin estorbar como el de Duke Nukem 3D, aunque no sea tan completo. Una buena idea importada de Duke Nukem 3D es que todo se puede romper: las farolas, las luces, algunas cajas... La idea importada de Quake (aparte de la similitud del guión) es el aspecto de los niveles: oscuros y tenebrosos.



Los efectos en Chasm: The Rift son realistas, aunque algunas explosiones parecen simples imágenes planas.

El otro elemento que decidirá el éxito de Chasm: The Rift es su velocidad. Es mucho más rápido que Quake y funciona en un 486 a 66 MHz, aún sin soporte para 3Dfx. Esta rapidez permite jugar a mayores resoluciones sin problemas y sin grandes equipos. Ya lo dice Paige Carlson, Director de Marketing de GT Interactive, "Chasm: The Rift combina los mejores elementos de los arcade 3D más vendidos (...), y que permita jugar un juego de este calibre en un 486 es una ventaja clara."

En resumen, es un arcade 3D con una idea original, 15 niveles repartidos en 3 episodios, más 8 niveles deathmatch para partidas multiusuario en Internet, red local IPX, modem y puerto serie, un puñado de monstruosos enemigos de lo más variado (esqueletos gigantes, soldados, zombis, escorpiones...), y 5 objetos especiales y 8 poderosas armas (escopetas y sierras mecánicas —que no falten—, cañón láser, lanzadora de discos para cortar cabezas...).



OK PC GAMER – VEREDICTO

Otro arcade 3D, esta vez con una buena idea original.



Tomb Raider II

Fabricante	Eidos
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	Consultar
Sistema recomendado	Consultar
Soporte de sonido	Consultar

Lara ha vuelto



En muy pocos juegos se puede obviar el realizar una introducción a modo de comentario, y uno de ellos es Tomb Raider II. Su primera parte fue uno de los éxitos de crítica y ventas más espectaculares de los últimos tiempos, y ahora su continuación promete mantener esa línea triunfal. ¿Con qué cuenta para conseguirlo, te preguntarás? Pues con unos gráficos soberbios, una aventura trepidante y la capacidad de generar más adicción todavía que su antecesor.

POR FIN HA LLEGADO TOMB Raider II, tras una espera que a muchos les habrá parecido eterna aunque realmente no hace tanto tiempo que apareció su primera parte. Como ha sucedido en muchas ocasiones, aún antes siquiera de que se pudieran jugar a sus primeras betas ya se habían escrito montones de páginas sobre este juego, y cuando esto sucede es casi seguro que el juego en cuestión va a ser un bombazo o una enorme decepción. Nosotros nos hemos quemado las pestañas jugando a Tomb Raider II y estamos en condiciones de afirmar que todo lo que de él se había dicho era justo, o más bien no, en realidad se habían quedado cortos, porque este juego es todo lo que prometía y mucho más.

El argumento de Tomb Raider II no es por supuesto la parte más importante del juego,

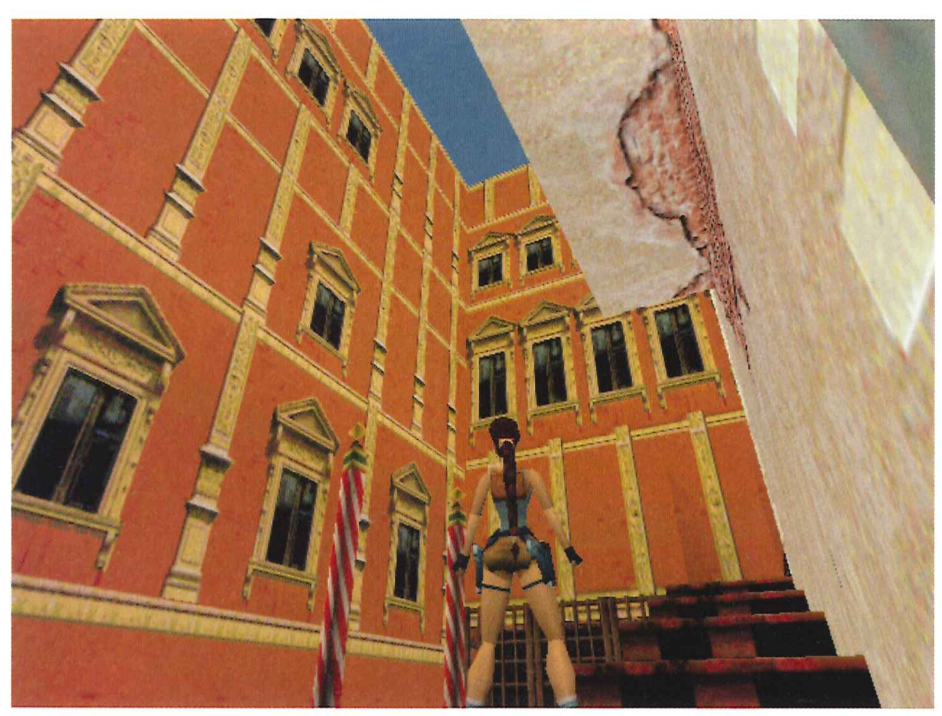
"Tomb Raider II es un juego que se ejecuta en Windows 95, y gracias a esta, en apariencia, pequeña característica, el juego podrá aprovechar toda la potencia de los controladores DirectX y de las tarjetas que los usan"



Nuestra heroína no tiene miedo de nada.

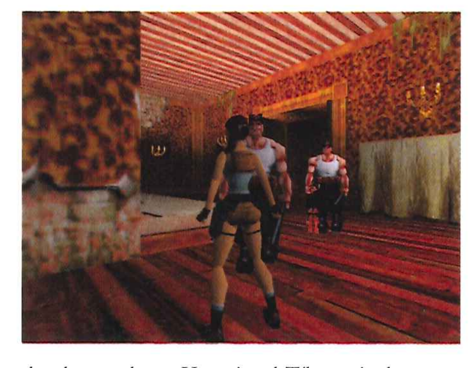
como tampoco lo fue en el Tomb Raider original, pero ayuda bastante a situar la acción y da continuidad a los distintos niveles que componen la aventura. En este episodio de sus aventuras Lara Croft, la famosa aventurera independiente conocida por sus significativos descubrimientos arqueológicos, se encuentra embarcada en la búsqueda de la Daga de Xian, un antiquísimo artefacto chino. Se supone que el cuchillo en cuestión perteneció a un déspota emperador de la China de nombre olvidado hace mucho tiempo, hasta que le fue robada por un grupo de monjes guerreros tibetanos. Más tarde fue recuperada y depositada en un lugar casi legendario, el palacio del emperador, que está situado dentro de la Gran Muralla China.

Allí es protegida por un culto de fanáticos que adoran los supuestos poderes místicos de la daga. Lo único que se conoce de este misterioso grupo es su nombre: Fiama Nera. La leyenda dice de esta daga, textualmente, que "aquél que introduzca la daga en su corazón, ganará el poder del dragón". Sin duda una frase que puede dar pie a aventuras muy emocionantes. La aventura comenzará cuando Lara llega a la Gran Muralla. Tras descender desde un avión, su primera misión será encontrar las puertas del misterioso palacio escondido. Sin embargo, no creas que todo va a resultar tan sencillo como llegar a la puerta y llamar. Antes de que Lara alcance su objetivo, el argumento se complicará una y otra vez con inesperados giros; giros que nos obligarán a viajar a distintas localizaciones en todo el globo en busca de ayudas y pistas. Entre otros lugares, Lara deberá

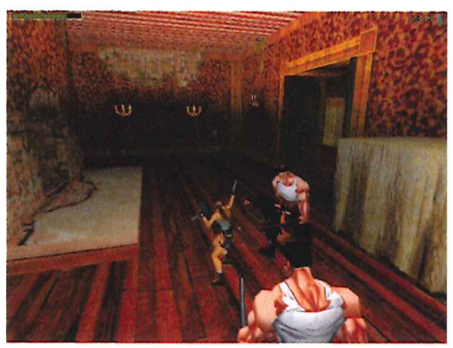


(Arriba) Los espacios abiertos dan toda una nueva dimensión al juego. (Abajo) Dos matones de pacotilla no serán ningún problema para Lara.

"De entre todas las mejoras de Tomb Raider II con respecto a su primera parte, la primera en llamar la atención de los jugadores será la incorporación de localizaciones exteriores"



desplazarse hasta Venecia, el Tíbet o incluso visitar en el fondo del mar los restos de un barco naufragado.
En todos estos sitios los enfrentamientos serán constantes, así como los enigmas, y habrá emoción a raudales. Toda una aventura para nuestra heroína, con muchos más niveles



En esta segunda parte se ha potenciado la presencia de enemigos humanos.

que la anterior entrega, pero con la misma diversión garantizada.
Las mejoras de Tomb Raider II con respecto a su primera parte son muchas y muy variadas. De entre todas ellas, la primera en llamar la atención de los jugadores será la incorporación de localizaciones exteriores. Por fin podremos abandonar todas esas habitaciones y corredores que, siendo más o menos grandes, producían invariablemente una sensación bastante claustrofóbica. Ahora al viajar por diferentes partes del mundo nos encontraremos a veces con la sorpresa de que nuestras aventuras tienen lugar a cielo descubierto, con todas las implicaciones en iluminación y tamaño que supone para los escenarios. Además, hay que destacar la impecable calidad de estos ambientes.
Así, los cielos no son una simple pantalla azul de fondo, sino que al mirar hacia arriba la sensación de profundidad es enorme. A esto ayudan bastante las mejoras en el sistema de iluminación que comentaremos más adelante. Además, en la misma línea de aumentar la riqueza argumental del juego, se han incluido en esta versión una mayor cantidad de enemigos. Estos no se limitarán sólo a animales salvajes, aunque también se ha incrementado su número, sino que especialmente se ha insistido en aumentar la presencia de enemigos humanos, lo que hace que la acción de este juego alcance niveles trepidantes. Además, también se ha aumentado la inteligencia de estos enemigos, por lo que no sólo habrá que disparar más rápido que nunca, sino que saltar y esquivar han pasado a ser dos actividades básicas de la nueva Lara.
En el apartado tecnológico también se han logrado grandes mejoras. La primera y más obvia de todas ellas es que Tomb Raider II es un juego que se ejecuta en Windows 95. Gracias a esta, en apariencia, pequeña característica, el juego podrá aprovechar toda la potencia de los controladores DirectX y de las tarjetas que los usan. Y damos buena fe de que los usan a conciencia.
Los resultados en el apartado gráfico son espectaculares. Para empezar, todos los objetos son creados de forma mucho más detallada, con más polígonos, lo que aumenta considerablemente su nivel de detalle y realismo. Si combinamos esto al empleo de mapeados de texturas mucho más refinados, así como a paletas de colores mucho mayores, comprenderemos que los gráficos de Tomb

Se aprecia una gran diferencia entre los gráficos de un juego y del siguiente.



Tomb Raider I



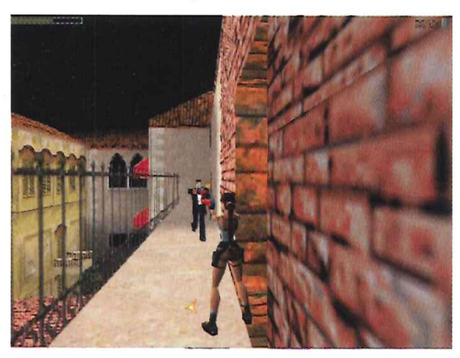
Tomb Raider II

Esta chica tiene algo...

En esta redacción hemos dado pruebas más que sobradas de estar perdidamente enamorados de Lara Croft, así que nuestra opinión puede no considerarse muy objetiva; sin embargo, tenemos que proclamar a los cuatro vientos que en esta nueva entrega de la serie, Lara está mejor que nunca. Si no te basta nuestra palabra, aquí tienes las pruebas.
En primer lugar, Lara se ve afectada por las mismas mejoras del resto del juego, pero en mayor medida.
Esto quiere decir que ahora nuestra heroína esta formada por muchos más polígonos, colores y texturas. El detalle alcanza incluso a su pelo, pues ahora Lara lleva una cola de caballo que se mueve hacia todos los lados a media que su dueña ejecuta sus arriesgados movimientos.
Por otra parte, el vestuario de Lara se ha visto incrementado. Del "monomodelo" hemos pasado a un amplio vestuario mediante el cual nuestra arqueóloga favorita vestirá un traje apropiado para cada ocasión.
Una importante novedad son los nuevos movimientos de Lara. Si bien en su primera parte uno de los aspectos que más impresionaron de este juego fue la extraordinaria movilidad de su protagonista, ahora este repertorio se ha visto ampliado mediante la inclusión de diversos movimientos.
El más espectacular de todos quizá sea el que permite a Lara trepar por una pared vertical si posee los agarraderos suficientes. Habrá que acostumbrarse a buscar salientes en acantilados y paredes en vez de tratar de saltar al vacío cada vez que nos quedemos bloqueados.
Para finalizar, pero no por ello menos importante, tenemos el nuevo arsenal de armas de Lara. Para esta especial ocasión que supone el lanzamiento de su segundo juego, nuestra chica ha decidido incrementar su potencia de fuego adquiriendo todo tipo de nuevas armas que seguro harán las delicias de los amantes de los arcades en primera y tercera persona.
Como novedad muy especial, destacamos el arpón submarino, que por fin nos permitirá enfrentarnos a los habitantes de las profundidades, en vez de tener que huir de ellos como alma que lleva el diablo. En fin, esperamos que cualquier duda que pudiera haber sobre las innumerables virtudes de Lara Croft habrá quedado disipada con estas líneas. Y cuidado, esta chica tiene mucho peligro.



Raider II tengan una calidad mucho mayor que sus antecesores.
Pero todo esto no hace más que responder al avance que han experimentado las técnicas durante el intervalo que ha transcurrido entre la aparición de ambos juegos, y en principio no debería sorprendernos demasiado. Lo que sí que merece una mención especial debido a la novedad que representa es el increíble trabajo realizado con el sistema de iluminación. Las luces se tratan en este juego de manera completamente distinta, y por supuesto mucho mejor. Los técnicos de Eidos resumen los avances en este campo con dos términos, Iluminación Dinámica e Iluminación en Tiempo Real.



"Nos hemos quemado las pestañas jugando a Tomb Raider II"

El primero de estos términos quiere decir, en resumidas cuentas, que cuando Lara dispare sus armas, podremos disfrutar de los fogonazos correspondientes; esta característica, espectacular durante todo el juego, resulta verdaderamente increíble cuando nuestra heroína se encuentra en una zona oscura. Entonces los disparos de la pistola (o del arma que esté utilizando) iluminan durante un momento todos los objetos, consiguiendo un efecto digno de la mejor película.
El término Iluminación en Tiempo Real significa que una vez que empecemos un nivel, el tiempo que tardemos en completarlo será responsabilidad exclusivamente nuestra, y que mientras la iluminación, esto es, el Sol, se irá moviendo de forma natural. Así, si somos especialmente lentos, habrá ocasiones en que nos encontremos jugando misiones de noche. La nueva dimensión de realismo que añade este factor al juego sólo se puede comprobar probando el juego por uno mismo. Uno de los ejemplos en el que mejor se aprecia toda la innovación que supone esta tecnología lo tenemos en un nuevo objeto que se ha añadido al inventario de Lara, las bengalas. Cuando consigas una podrás utilizarla en cualquier lugar para iluminarlo. La intensa luz producida se desplazará con Lara y tendrá como centro precisamente a nuestro personaje, consiguiendo unos efectos luminosos sorprendentes. Como nota curiosa hay que advertir que estas fantásticas bengalas pueden arder incluso bajo el agua, donde en muchas ocasiones serán imprescindibles.
Por supuesto no todo se queda en los gráficos, y también el motor del juego se ha mejorado mucho. Las nuevas técnicas empleadas consiguen un juego mucho más fluido con unos controles más suaves. Incluso los movimientos de Lara se han visto aumentados, tal y como te explicamos en el cuadro adjunto.
La música del juego es otro punto a favor del mismo.



El encargado de realizarla ha sido el mismo que escribió la banda sonora del Tomb Raider original, Nathan McCree, y se ha mantenido fiel al mismo estilo de música orquestal cargada de tintes dramáticos. Lo mejor que se puede decir de ella es que será el complemento ideal para acabar de conseguir la atmósfera que el juego pretende crear.
Si te gustó la primera parte de Tomb Raider, no dudes ni por un momento en conseguir su continuación, porque posee todas las cualidades que hicieron un éxito de aquél, además de muchísimas interesantes novedades. Si no llegaste a conocerlo, aprovecha ahora y ten tu primer baile con Lara Croft.
Para algunos no es más que una Indiana Jones en femenino, pero a otros eso no nos parece sino otra virtud más a añadir a su larga lista.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Rapidez y emoción con estupendos gráficos y, sobre todo, mucha Lara.



Postal

"Contamos con un impresionante arsenal de armas como ametralladoras, escopetas, granadas, cócteles Molotov, lanzamisiles, etc."

Fabricante	Take 2
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	Win95, Pentium 90, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	Pentium 166, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Tarjetas compatibles con Sound Blaster



El número de enemigos es muy variado, con todo tipo de armas.

En algunos juegos se añaden toques de violencia. En Postal, a la violencia se le añade algo de juego.

Y NO EXAGERAMOS: POSTAL ES uno de los juegos más sangrientos que hemos visto, aunque eso casi influye positivamente en su altísima calidad. De hecho, en Estados Unidos, en teoría, tienes que ser mayor de 17 años para poder jugarlo. Postal podría clasificarse como un juego tipo Doom, por su alto contenido gore, pero viendo la acción desde arriba. Consiste en una serie de misiones que tendremos que ir cumpliendo y que se basan esencialmente en matar a una cierta cantidad de enemigos. Para ello contamos con un impresionante arsenal de armas como ametralladoras, escopetas, granadas, cócteles Molotov, lanzamisiles, etc. El número de enemigos es muy variado y cada uno está equipado con un arma distinta. La inteligencia artificial de estos está también bastante desarrollada. Podremos verles, por ejemplo, correr a esconderse detrás de objetos para evitar nuestros disparos, esperarnos detrás de una esquina a que nos pongamos a tiro y demás.

Las pantallas del fondo pueden clasificarse de artesanales. Están hechas a mano, pasando luego a ser escaneadas y retocadas y, además de ser todas distintas, tienen una excelente calidad. También encontraremos armas, municiones, chalecos antibalas, botiquines y más ayudas distribuidas por el mapa, que nos serán esenciales para sobrevivir. Además de enemigos armados podremos ver gente inocente correteando de un lado a otro a la que, aunque no nos plantearán ninguna amenaza, podremos disparar alegremente. Si nos metemos detrás de una casa se hará transparente una zona alrededor de nosotros, de forma podremos ver que hay a nuestro alrededor y nunca nos quedaremos atascados en estos sitios. Encontraremos también en nuestra misión objetos que se pueden romper, tales como barriles que explotan cuando los disparas, por lo que no será recomendable esconderse detrás de ellos.



El juego posee un editor que nos permitirá diseñar nuestras propias misiones y luego intercambiarlas con los amigos. El nivel de dificultad también puede variarse a nuestro gusto, de forma que desde los jugadores más inofensivos a los más peligrosos puedan disfrutar con Postal. Como ya es habitual en la mayoría de los juegos, se incluye una opción de multijugador, que nos permitirá jugar en red e incluso en Internet.

El juego es muy divertido y resulta extremadamente adictivo. Todos los detalles están muy cuidados: desde los gritos de la gente al salir corriendo envueltos en llamas a los cambios en la iluminación que se produce si hay una explosión cerca. Pueden encontrarse muchos escenarios diferentes, como un pueblo en la nieve, un bosque o una ciudad. Los requerimientos mínimos son un Pentium 90 con 16 Mb de RAM y CD-ROM de doble velocidad, Windows 95 y una tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible. Sin embargo, se recomienda por los menos un Pentium 166, aunque podremos eliminar algunas opciones de detalle gráfico si no contamos con un ordenador tan potente.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Postal arrasará al resto de tus juegos.



Nuclear Strike

Fabricante	Electronic Arts
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	6.990 Pta.
Sistema mínimo	P133, 16 Mb RAM, tarjeta gráfica compatible DirectX 5 (con 2 Mb)
Sistema recomendado	P 200 MMX, 3Dfx, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Compatibles con DirectX 5

Absolutamente explosivo



Tras largos meses de espera llega a nuestras manos Nuclear Strike, un juego impresionante en todos los sentidos.





(Arriba) Las explosiones son impresionantes. (Abajo) La mayoría de los objetos que vemos en pantalla pueden destruirse.

¿QUIÉN NO RECUERDA DESERT Strike y Jungle Strike? En ellos pilotábamos un helicóptero en una serie de misiones en las que básicamente teníamos que destruir todo lo que encontrásemos en la pantalla. Electronic Arts nos ofrece la tercera parte de esta serie, Nuclear Strike, que, aunque tiene el mismo planteamiento, no se parece en nada a sus predecesores. Como en los juegos anteriores, nos desplazamos por una serie de escenarios en los que nos dispararán desde todos lados. Sin embargo, esta vez contaremos con nada menos que siete helicópteros diferentes, cuatro tanques, dos aviones y un hovercraft a lo largo de las diversas campañas, que también tendrán lugar en diferentes partes del mundo. El armamento, la velocidad, maniobrabilidad, etc., de cada uno es diferente, por lo que algunos serán mejor para algunas misiones que otros. Veremos a nuestro vehículo desde detrás, girando la pantalla cuando nos movemos. Al comienzo de cada una de las misiones recibiremos un informe sobre nuestros objetivos, en vídeo y con actores reales. A la vez que tratamos de cumplir nuestras misiones, tendremos que ir destruyendo a los numerosísimos enemigos que encontraremos en el mapa. Para ello contaremos con diversas armas, cuya configuración podremos escoger al inicio. A lo largo de cada misión también recogeremos munición, combustible y reparadores de blindaje, ya que si sólo contásemos con lo que llevamos al salir de nuestra base no tendríamos suficiente.

El juego soporta aceleradoras 3Dfx, con unos resultados impresionantes. Todo, como los efectos de humo, las explosiones, los enemigos, están perfectamente bien hechos, con unos espectaculares gráficos en tres dimensiones. Si no eres el afortunado poseedor de una de estas tarjetas gráficas, no te preocupes; los resultados con una tarjeta convencional son también muy satisfactorios. Veremos a los tanques apuntarnos con sus torretas, a los barcos moverse por el río a la vez que sus misiles nos persiguen, etc.

Los efectos de sonido son también espectaculares, con explosiones, disparos, misiles volando y mucho más. Los enemigos son muy variados, desde soldaditos con un riflecillo casi cómico a destructores armados hasta los mástiles. Pero no todo serán enemigos; también nos encontraremos con aliados que nos ayudarán en nuestra misión o a los que tendremos que ayudar nosotros.

Aunque las misiones incluyen reconocimientos, rescates, búsqueda y destrucción, escoltas, etc., lo que más haremos será pegar tiros.

Todo se puede destruir: los puentes, los arboles, las casas... El nivel de dificultad de las anteriores entregas era algo alto, pero en esta se ha regulado, por lo que no tendremos que repetir 20 veces una misión para poder terminarla.

Sin duda, éste es un juego que los amantes de la acción no deben perderse. Es excelente, desborda acción por los cuatro costados. En especial, si posees una tarjeta aceleradora 3Dfx, consíguelo a toda costa. No te arrepentirás.

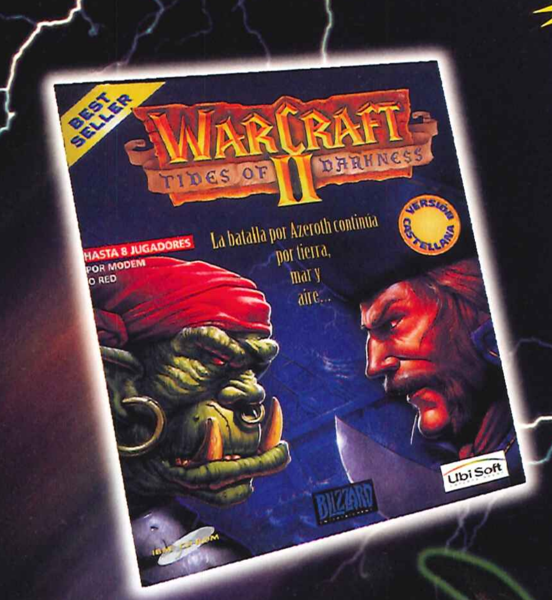
"El juego soporta aceleradoras 3Dfx, con unos resultados impresionantes"

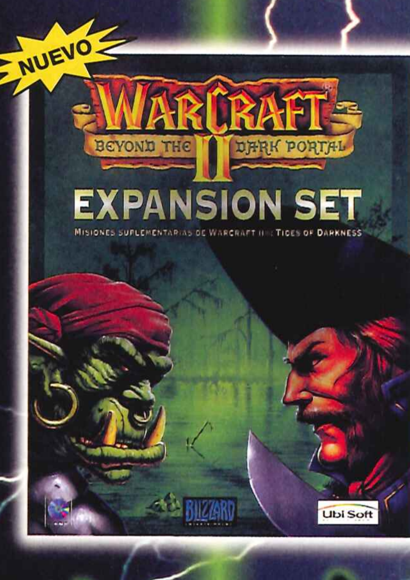
OK PC GAMER – VEREDICTO

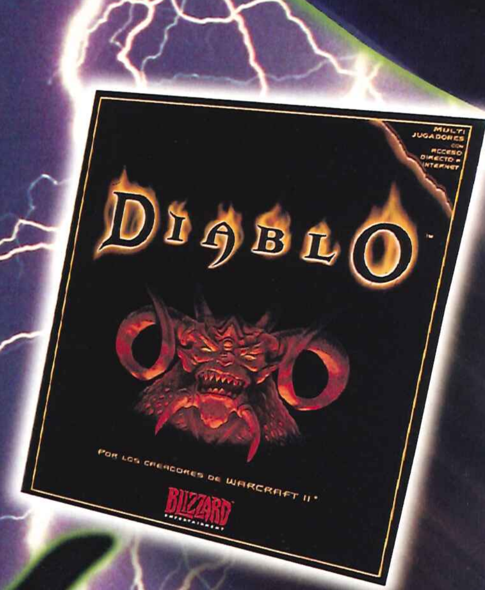
Ni te lo plantees: consigue este juego como sea.











BEST IMAGEN ACTIVA



http://www.blizzard.com

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Warlords III

Fabricante	SSG
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	6.990 Pta.
Sistema mínimo	P75, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P90
Soporte de sonido	Sound Blaster y compatibles

VIENDO EL JUEGO SOMERAMENTE SE PODRÍA llegar a pensar que no hay nada bueno en Warlords III, pero no es así. Este juego presenta un sistema de control por turnos excelente. Comenzarás el juego con tres o cuatro personajes, un par de pueblos y un presupuesto reducido. Cuando empiezan, las unidades tienen un número establecido de puntos de movimiento y fuerza con los que podrás (en el más puro estilo de los juegos basados en turnos) mover y atacar al enemigo una vez por turno con cada una de ellas. Los puntos de movimiento son muy importantes, ya que influirán seriamente en el desplazamiento de tu ejercito, obligándote a planear detalladamente dónde colocar tus soldados. Cada pueblo, fuerte o fortaleza que controles, puede producir más unidades, dependiendo de tu situación financiera.
Sin embargo, aunque construyas un gran ejército, no te servirá de nada si no tienes héroes que lo lideren. Los héroes son personajes poderosos que desearán unirse a tu causa dependiendo del éxito y la riqueza que obtengas a lo largo del juego. Una vez se te haya unido un héroe, se te abrirán también un gran número de opciones.
Gráficamente, Warlords es más práctico que asombroso. Los paisajes y los personajes son muy detallados y coloridos, y el scroll de la ventana principal es bastante suave, pero lamentablemente las animaciones son casi inexistentes. Si hay algún fallo, no obstante, en Warlords III es (al igual que en Heroes of Might and Magic II) el sistema de combate. El juego presenta el sistema más cercano a la Aleatoriedad Absoluta que hemos visto nunca, aunque posee una opción (el Consejero de Batallas) que te permite predecir (en teoría, porque no siempre acierta) el desarrollo del combate antes de que se desarrolle.



El generador aleatorio de mapas te permite crear diferentes mundos, de acuerdo con tus indicaciones.



OK PC GAMER – VEREDICTO

Un juego absorbente y muy bueno, al que le traicionan su débil presentación y su método de combate.



85%

Virtua Fighter 2

Fabricante	Sega
Distribuidor	Sega
Dirección	Playa de Liencres, 2. C. Europa Empresarial Ctra. N VI 28230. Las Rozas (Madrid)
Teléfono	(91) 631 50 00
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P166
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

LAS PRINCIPALES MEJORAS QUE SE INTRODUCEN SOBRE el juego anterior son la incorporación de dos personajes nuevos (Lion y Shun-Li), el aumento del número de movimientos (Sega afirma que hay más de 2.000 disponibles) y, en la versión de consola, una gran mejora en los gráficos de los personajes y de los escenarios. El acierto del original era la rapidez con la que con tres botones (Bloqueo, Puñetazo y Patada) podías lanzar una sorprendente combinación de golpes sobre tu oponente, un detalle que refleja fielmente esta segunda parte.
Los dos personajes nuevos introducen dos nuevos estilos de artes marciales, siendo ambos muy difíciles de dominar a no ser que ya seas un especialista de VF. Lion Rafale utiliza una técnica basada en el estilo del Saltamontes, mientras que Shun-Li confía en la bebida. Sí, has leído bien. Shun-Li es uno de esos ancianos ebrios que de vez en cuando ves luchar de una manera impecable en todas las películas de artes marciales. De hecho, es posible que le veas sacar la petaca entre golpe y golpe para recuperar fuerzas antes de obsequiarte con uno de sus letales golpes especiales.
Para terminar, VF2 tiene todas las características que hacen grande a un juego de este género (velocidad, complejidad, longevidad) y solamente falla un poco en el aspecto estético. Es por eso que se convierte en una de las mejores ofertas del panorama actual, con la que obtendrás innumerables horas de diversión.





Los personajes se mantienen tan soberbiamente realizados como siempre pero, curiosamente, los escenarios son un poco más feos.

"VF2 posee todas las características que hacen grande a un juego de su género"

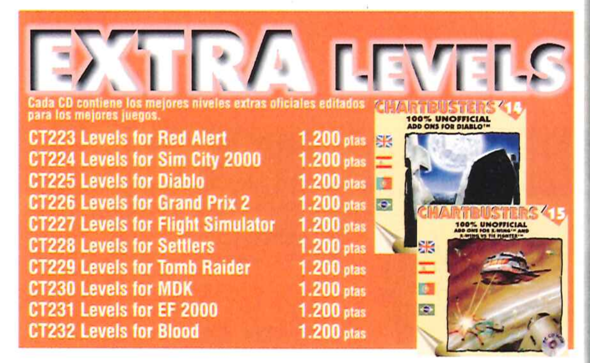


OK PC GAMER – VEREDICTO

Más grande, mejor y, aunque peor vestido, es el mejor arcade de lucha para PC.



86%



EXTRA LEVELS

Cada CD contiene los mejores niveles extras oficiales editados para los mejores juegos.

CT223 Levels for Red Alert	1.200 ptas
CT224 Levels for Sim City 2000	1.200 ptas
CT225 Levels for Diablo	1.200 ptas
CT226 Levels for Grand Prix 2	1.200 ptas
CT227 Levels for Flight Simulator	1.200 ptas
CT228 Levels for Settlers	1.200 ptas
CT229 Levels for Tomb Raider	1.200 ptas
CT230 Levels for MDK	1.200 ptas
CT231 Levels for EF 2000	1.200 ptas
CT232 Levels for Blood	1.200 ptas

EROTICOS



IMAGENES

Cada CD contiene más de 2.000 imágenes y animaciones.

CE596 CELEBRITY NUDES	2.900 ptas
CE570 MANGA PERVERT	2.900 ptas
CE589 BIG MELONS	1.900 ptas
CE590 LINGERIE SPECIAL	1.900 ptas
CE591 GIRLS ON GIRLS	1.900 ptas
CE592 ASIAN GIRL	1.900 ptas
CE593 PORNMANIA SUPER TEENS	1.900 ptas
CE594 PORNMANIA AMATEUR	1.900 ptas
CE595 PORNMANIA DOMINATION	1.900 ptas
CP624 Pack Pornmania 3 CDs	3.900 ptas

Incluye 3 CD-ROMs: CE593, CE594 y CE595

CP633 Pack Neon Interactive 9 Cds 8.900 ptas

Incluye 9 CD-ROMs: CE596, CE570, CE589, CE590, CE591, CE592, CE593, CE594 y CE595

CELEBRITY NUDES: Segunda edición con más de 2.000 fotografías de las mujeres más deseadas, actrices de las series de TV: Melrose Place, Sensación de Vivir, Vigilantes de la Playa,...del cine: Demi Moore, Sandra Bullock, Sharon Stone,... Modelos: Naomi Campbell, Claudia Schiferd, Elle McPeherson, Cindy Crawford,... Cantantes: Geri (Spice Girls), Madonna, Latoya Jackson... y las ESPAÑOLAS más deseadas.







CE858 - 2.900 ptas **Mission Extreme**: Kate Kurtis es policía, sus medidas son 88-58-90 y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas.

CE859 - 2.900 ptas **Frisson Bleu**: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia.

CE860 - 2.900 ptas **Perversions**: Virginia recibe por su cumpleaños un medallón mágico con el que podrá viajar a un mundo paralelo donde será liberada sexualmente. Ella descubre un impulso sexual sin precedentes.

PELICULAS

Cada CD contiene 1 completa película XXX en ESPAÑOL.

CE598 DELICATESSEN	1.100 ptas
CE599 BEAVER & BUTTFACE	1.100 ptas
CE600 FANTASIAS X	1.100 ptas
CE601 ESCUELA DE ENFERMERAS	1.100 ptas
CP658 Pack CD-Videos X - 4 CDs	2.900 ptas

CE464 REBECA-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE465 AMADEUS MOZART-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE466 MARQUES DE SADE-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE467 TRUE SEX 2 Cds-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CP625 Pack Premiere - 8 CDs	3.900 ptas



MANGA

Ref:CE833 Fantasy Art Gallery - 2.500 ptas
Ref:CE834 Venus Select - 2.500 ptas
Ref:CE835 Ring Out Interactive - 4.500 ptas

Película+Juego+Fotos

CE621 VACACIONES EN EL MEDITERRANEO	1.700 ptas
CE626 SAFARI JUVENIL EN CANARIAS	1.700 ptas
CE627 COLEGIALAS DE EXCURSION	1.700 ptas
CE634 LAS PRIMERAS FIEBRES	1.700 ptas
CE636 FRUTAS EXQUISITAS	1.700 ptas
CE630 LA MAYOR ORGIA DEL MUNDO	1.700 ptas
CE828 EROTISMO DEL SIGLO XX	1.700 ptas
CE830 BELLA, RUBIA y MUY VICIOSA	1.700 ptas
CE831 ESPOSA, PUTA y AMANTE	1.700 ptas
CE738 ESTRELLAS DEL PORNO	1.900 ptas
CE740 MI MUJER HACE DE TODO	1.900 ptas
CE743 EL HOTEL DEL PLACER CONTINUO	1.900 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas
CE744 Pornocuentos-Pulgarcito X	1.300 ptas
CE745 Pornocuentos-Tarzán X	1.300 ptas
CE741 LA MADRINA	1.900 ptas
CP634 Pack Mega Sex 4 CDs	3.900 ptas

Incluye 4 CD-ROMs: CE537, CE744, CE745 y CE741

Pack CD-ComiX 7 CDs
Ref:CP614 - 5.900 ptas
Incluye 7 Cds: CD-ComiX Vol.1,2,3,4,5,6 y 7

Los Cómic más X en CD-ROM. Las aventuras más increíbles con todo tipo de excesos. Vídeos X, fotos X, historias muy picantes, etc. En Español.

INTERACTIVOS

100% Interactivo, aquí tú decides. En ESPAÑOL

Entra en el cybersexo virtual con los últimos CD-ROMs de contenido XXX totalmente interactivos de última generación.

CE544 PLACERES OCULTOS	2.400 ptas
CE543 CASINO LAS VEGAS	2.400 ptas
CE643 STAR SEX	2.400 ptas
CE597 DRACULA	2.400 ptas
CE775 HOT CITY	2.400 ptas
CE856 ZONA X	2.400 ptas
CE857 VIRTUAL SEX	2.400 ptas
CE537 KAMASUTRA	1.900 ptas

Todo un Mundo en CD-ROM

OFFICE 2000 ROM WARE

Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
24H: 93 2906 888
Tel.para PEDIDOS: 24 horas al día - 365 días al año

E_Mail: romware@office2000.es
www.office2000.es

Suscripción GRATUITA a la publicación **ROM-WARE y XSi Excess Interactive**, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

GRATIS

Por cada 5.000 pts (sin IVA ni gastos de envío) de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts DE COMPRA

CE466 Set de 2 CD-ROMs con grandes dosis de sexo y violencia. Película X en Español.

CB785 PC Gol es lo último en simuladores deportivos. Incluye los Campeonatos Mundiales, la Eurocopa y la Copa América. En ESPAÑOL.

CE741 La Madrina. Película X completamente en Español. Incluye simulador de teléfono erótico.

CF283 La 1ª Guía multimedia dedicada a los vinos de España: crianza, clima, suelo, bodegas, etiquetas, viñedos, catas, etc.

OTROS CD-ROMs de REGALO

1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envío)

CE449 Erotika	CJ190 CD-Magazine 3 (2 CD)
CE451 Jenifer	CJ191 CD-Magazine 4 (2 CD)
CE460 Pasada de Vueltas	CJ192 CD-Magazine 5
CE454 Sex Circus	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿Qué HOTEL?
CE448 La Agente 007	CB663 Mundial de Futbol

JUEGOS

Los mejores juegos a los mejores precios
Versiones Originales

CB969 4-4-2 SOCCER	3.100 ptas
CB816 1942 PACIFIC AIR WAR	3.900 ptas
CB670 3D PINBALL CREEP NIGHT	3.900 ptas
CB907 688 HUNTER KILLER	4.300 ptas
CB730 AREA 51	3.900 ptas
CB719 ASSASSIN 2015	3.900 ptas
CB818 ATF GOLD	3.900 ptas
CB908 AXELERATOR	4.300 ptas
CB909 BARBIE & HER MAGIC HOUSE	3.900 ptas
CB888 BLOOD	4.500 ptas
CB422 CAESAR 2 (Español)	3.900 ptas
CB922 CARMAGEDOON	4.500 ptas
CB697 CHESSMASTER 5000 W95	4.900 ptas
CB820 COMPLETE ON SIDE SOCCER	3.900 ptas
CB825 DAYTONA USA	3.900 ptas
CB827 DECATHLON	3.900 ptas
CB831 DESTRUCTION DERBY II	4.800 ptas
CB847 DIE HARD TRILOGY	3.900 ptas
CB910 DUNGEON KEEPER	4.200 ptas
CB539 EL SECRETO del TEMPLARIO	3.500 ptas
CB918 F/A 18 HORNET 3.0	4.200 ptas
CB836 F-22 LIGHTNING 2	3.900 ptas
CB680 FIFA SOCCER 97	3.900 ptas
CB815 FORMULA 1	4.500 ptas
CB911 FORMULA KARTS	4.500 ptas
CB488 GABRIEL KNIGHT 2 (Español)	4.900 ptas
CB838 HARDBALL	4.800 ptas
CB873 HELI COPS	4.500 ptas
CB806 HYPERBLADE	3.900 ptas
CB874 INDEPENDENCE DAY	4.500 ptas
CB961 iF-22	5.000 ptas
CB853 KICK OFF 97	5.000 ptas
CB735 LARRY 7 (Español)	3.900 ptas
CB956 MACHINE HUNTER	3.900 ptas
CB811 MAGIC the Gathering	3.900 ptas
CB754 MDK	3.900 ptas
CB892 MIND GRIND	4.500 ptas
CB828 NBA'97	3.900 ptas
CB893 NEED fof SPEED 2	4.900 ptas
CB879 OLYMPIC SOCCER	3.900 ptas
CB781 OUTLAWS	5.500 ptas
CB834 POD	3.900 ptas
CB826 PREMIER MANAGER 97	4.500 ptas
CB883 RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES	3.900 ptas
CB919 RAVAGE D.C.X.	4.700 ptas
CB454 RED ALERT	4.800 ptas
CB822 RIOT	4.500 ptas
CB124 RUFFS BONE (Español)	3.500 ptas
CB546 SILENT THUNDER	3.900 ptas
CB813 SPACE JAM	4.500 ptas
CB885 SPEED RAGE	3.900 ptas
CB890 SPEEDSTER	4.500 ptas
CB957 STEEL PANTER 2	4.200 ptas
CB833 TEAM F-1	3.900 ptas
CB915 TERRACIDE	5.200 ptas
CB783 TIE FIGHTERS	4.900 ptas
CB621 TOMB RAIDER	4.500 ptas
CB612 URBAN RUNNER (Español)	3.900 ptas
CB860 VIRTUA FIGHTER	3.900 ptas
CB861 VIRTUA SQUAD	3.900 ptas
CB805 WAR WIND	3.900 ptas
CB655 WARCRAFT 2 DeLuxe	4.800 ptas
CB953 WIPEOUT 2097	5.000 ptas
CB916 X-COM 3 APOCALYPSE	4.500 ptas
CB673 Z	1.900 ptas



CDs de regalo:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

OK PC

Envíen los artículos cuya referencias que indico a continuación:

12/97

Nombre:

Dirección:

C.P. - Localidad - Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas

☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)

☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

☒ **Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE**

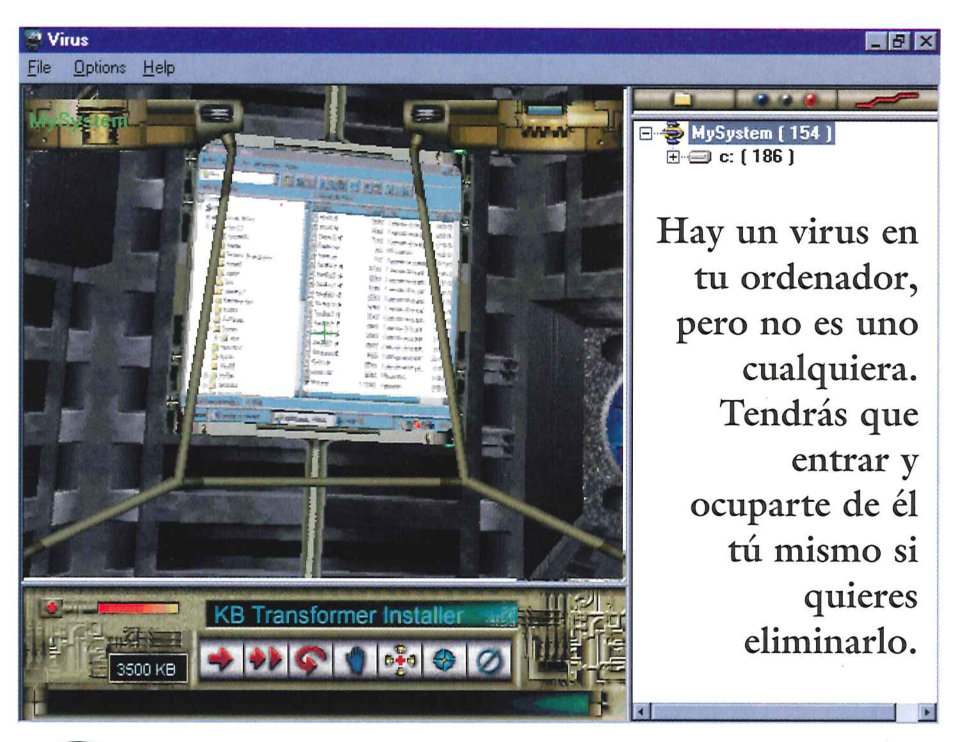
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

NO es necesario hacer ningún pedido.

Virus

Fabricante	Telstar
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	486DX2/66, 4 Mb RAM
Sistema recomendado	P133, 8 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayoría de las tarjetas

"Para generar el mapa por donde nos moveremos, usa la información contenida en nuestro disco duro y nuestros propios archivos"



Hay un virus en tu ordenador, pero no es uno cualquiera. Tendrás que entrar y ocuparte de él tú mismo si quieres eliminarlo.

Contagioso

¿QUIÉN NO SE LAS HA TENIDO QUE ver alguna vez con uno de ellos? Entran si que te des cuenta, se extienden rápidamente por el sistema, destruyen archivos... Nos referimos, claro está, a los virus informáticos. Y de su eliminación trata el último juego de Telstar Electronic Studios, Virus. Nuestro objetivo será introducirnos en nuestro ordenador y acabar con la infección que amenaza con borrar nuestros archivos. Y al decir nuestro disco duro no exageramos, ya que una de las principales originalidades del juego es que para generar el mapa por donde nos moveremos, usa la información contenida en nuestro disco duro y nuestros propios archivos.
Para destruir al virus podremos desplazarnos usando una serie de vehículos por nuestro sistema. Éste se compone de cámaras que representan los archivos y túneles que unen unas estancias con otras, que son la estructura de nuestros directorios. Tendremos que crear una base desde donde dirigiremos nuestras operaciones, la cual estará formada por diversas instalaciones, y vehículos con los que movernos. Para poder hacer esto necesitaremos energía que obtendremos a través de los convertidores de kilobytes, que transforman estos en energía. Tendremos que alimentarlos usando recolectores, que recogerán los kilobytes y los llevarán a los convertidores. Por otra parte, los vehículos de ataque llevan armas con las que podremos destruir a los virus, que también tiene su base y sus vehículos.







(Arriba Izquierda) Éste es el corazón de nuestra base. (Arriba Derecha) En todo momento sabremos en qué archivo estamos. (Izquierda) Con el transformador de kilobytes conseguiremos energía.

Con todo esto, la gestión de recursos jugará un papel importante en el juego, así como la estrategia tanto a la hora de defender nuestra base de los ataques del virus como de atacar la suya. Además de usar nuestra propia estructura de directorios, el juego también utiliza nuestros archivos de texto, de gráficos y de sonido. Así, cuando por ejemplo entremos en un archivo gráfico de tipo BMP, veremos su contenido en unos monitores en las paredes. El desarrollo del juego se presenta como una serie de misiones que tendremos que ir cumpliendo, cada una más difícil que la anterior. Los vehículos poseen inteligencia propia cuando no los controlamos: podremos ordenar a varios vehículos de ataque que patrullen un área determinada, enviar nuestros recolectores a cualquier punto y asignarles una escolta, etc. Al ir explorando zonas nuevas de nuestra estructura de directorios, podremos ir viendo por dónde anda el virus. Una vez localizado, habrá que destruir sus vehículos de ataque y, al final, su base. Otra de nuestras obligaciones será la de limpiar los archivos que hallan quedado corruptos por el paso del virus. El juego es muy original y está bien hecho, los gráficos no son malos y el sonido está bien. Quizá el único punto flojo sea el escaso número de vehículos diferentes que aparecen en el juego, pero esto no es esencial después de todo. Recomendable para los amantes de los juegos en tres dimensiones con toques de estrategia.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Antes, para eliminar un virus, usabas una vacuna. Ahora lo haces con tus propias manos.



THUNDER OFFSHORE






Atrévete a pilotar las lanchas OffShore del tercer milenio.

Conduce sobre lava, ácido, titanio, rubí sublimado...

3 Equipos, 6 Thunder Arrows, y 15 circuitos diferentes.

Salta sobre abismos y sumérgete de nuevo. Experimenta la fuerza de la gravedad y la velocidad.

10 demoledoras armas, desde rayos laser a gigantescas olas que arrasarán a tus contrarios.

Disfruta de AQUAMAKER, el generador de fluidos realistas en tiempo real que te sorprenderá.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50,000 polígonos.

Paisajes fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VPT (Volumetric Pixel Terrain).







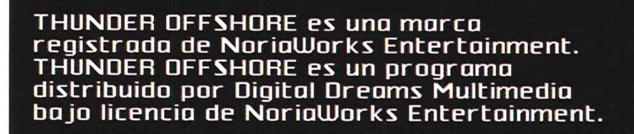



Disponible en quioskos, grandes superficies y tiendas especializadas a partir del 15 de Noviembre.

Has corrido alguna vez sobre lava a más de 500Km/h?

seguro que no...

Si THUNDER OFFSHORE está agotado en tu proveedor habitual de software, puedes llamar al teléfono (91) 304 06 22





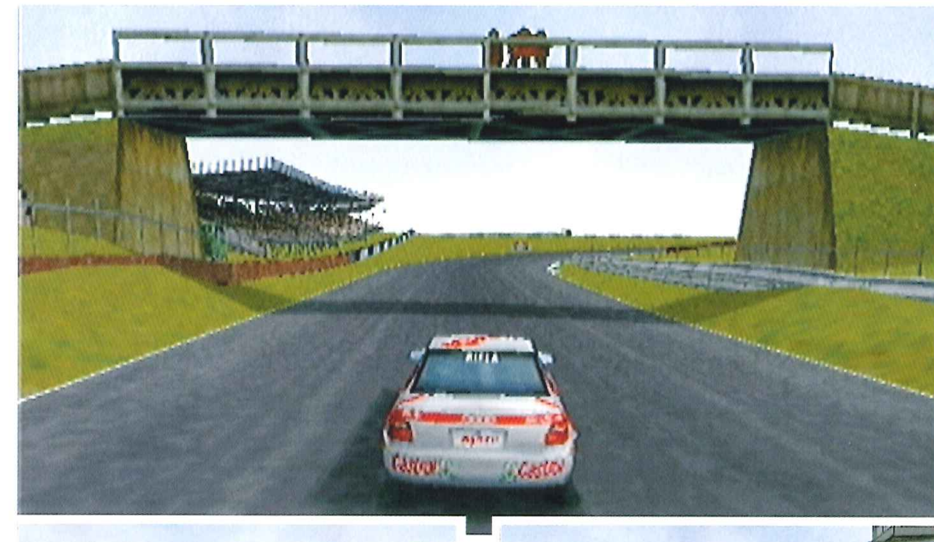




TOCA Touring Car Championship

Fabricante	Codemasters
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	Consultar
Sistema mínimo	Consultar
Sistema recomendado	Consultar
Soporte de sonido	La mayoría de las tarjetas

Muy potente







(Izquierda) Nuestro coche puede deformarse con los choques. (Derecha) Aunque el juego no es de choques, los oponentes son bastante agresivos.

¿Será otro juego de coches cualquiera? Pues no señor, nada de eso. Sigue leyendo si quieres saber por qué.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP es un juego de carreras que presenta unas características realmente impresionantes. Para empezar, todos los coches han sido escaneados usando un laser para conseguir una precisión de 1/4 de milímetro, por lo que su aspecto externo es exacto a los originales. Toda la dinámica de cada uno ha sido también perfectamente reproducida, hasta el punto de que conducir uno u otro coche será una cosa totalmente distinta: cada tipo de transmisión, frenos y neumáticos posee sus propias características. Así, podremos encontrarnos, y lo haremos, con bloqueos de ruedas, derrapes, trompos, salidas de la carretera y demás dependiendo de la situación y el vehículo que utilicemos.

Conducir un coche de tracción delantera o uno de tracción a las cuatro ruedas también será diferente si, por ejemplo, nos salimos del circuito y vamos a parar a una zona de tierra. Las pistas han sido fotografiadas desde multitud de ángulos y reproducidas con exactitud, tanto lo que es la propia carretera como lo que hay alrededor como puentes, tribunas, pistas secundarias y demás detalles.

El juego nos permite escoger entre ocho vehículos: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord y Nissan Primera. Todos son muy distintos y, por lo tanto, tendrán un comportamiento diferente en la carretera, que ha sido fielmente reproducido. Además, la inteligencia artificial de cada uno de nuestros oponentes es diferente en cada caso: nos encontraremos con algunos más agresivos que otros, más hábiles en su conducción, etc. Otra novedad está en los efectos de sonido: cada uno se reproduce de forma independiente y para todos los coches de la carrera, no sólo el nuestro: podremos oír el motor del choche de al lado, o si éste se sale de la carretera y haciendo un trompo.

Respecto a las pistas, tenemos ocho donde elegir, cada una exactamente igual a las reales, incluso en sus más mínimos detalles. Han sido filmadas por coches en movimiento y fotografiadas desde multitud de ángulos para que resulten más realísticas. Se incorpora también un gran número de detalles gráficos.

Por ejemplo, si rozamos nuestro coche con una de la vallas de seguridad, saltarán chispas, dejaremos las huellas de los neumáticos en la pista si frenamos bruscamente, las ruedas echarán humo si estamos parados y aceleramos a fondo, y muchos más. También podremos cambiar el nivel de dificultad escogiendo entre los tres posibles que ofrece el juego. Otro aspecto sobresaliente es la música que nos acompaña durante la carrera, muy apropiada y que le da mucha más emoción al juego.

El juego soporta aceleradoras 3Dfx, aunque también podemos jugar con una tarjeta gráfica normal. También incluye soporte para red, de forma que podrán jugar hasta cuatro jugadores en la versión normal del juego, o hasta ocho en su versión especial de red.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Si las carreras son lo tuyo, no te pierdas este juego.



La mejor selección Multimedia en... CENTRO MAIL

26.900 pts

VideoHighway



Tarjeta sintonizadora de Radio y TV. Captura imágenes y vídeo animado

VH Xtreme

- Capturadora de imágenes por puerto paralelo
- 16,8 mill. colores, Resolución 1440 x 960
- Previsualizado de secuencias animadas a todo color y en tiempo real
- No necesita adaptador ni baterías

VideoHighway VTR525 ....39.990 pts
(Tarjeta sintonizadora Radio y TV. Captura sec. vídeo AVI)
VideoHigway TR288......................34.990 pts
(Tarjeta sintonizadora Radio y TV. Captura imágenes)
VideoHighway TV...........................16.990 pts
(Tarjeta sintonizadora de TV para PC)
Instant TV ....21.990 pts
(Sintonizador de TV externo para PC)

69.990 pts

CREATIVE
CREATIVE LABS



PC-DVD Dxr2 Encore

- DVD-ROM de 2ª Generación (CD 20X)
- Tarjeta descompresora MPEG-2 Creative
- Sonido digital Dolby 6 canales
- Software Reproductor/Navegador, etc.

Kit Discovery 24X...........................32.990 pts
(CD-ROM 24X, SB AWE64 PnP, Altavoces, Títulos CD)
Sound Blaster 16 PnP ....9.990 pts
Sound Blaster AWE64 Value ....17.990 pts
Sound Blaster AWE64 Gold ....37.990 pts
Internet Blaster ....24.990 pts
(Módem 33.600 Homologado + Software)
Video Blaster WebCam ....29.990 pts
(Mini-cámara para vídeoconferencia))

65.990 pts

míroVIDEO



¡Añada efectos y transiciones a sus vídeos domésticos!

Studio 200

- Dispositivo externo al puerto paralelo
- Controlador de videocámara y vídeo
- Completo Software de Edición y Titulación
- Manual y Software en Castellano

miroVIDEO DC10 ....48.990 pts
(Kit completo de edición de vídeo no-lineal, Bus PCI, compresión MJPEG hasta 7:1, Software de edición)

5.990 pts





Game Pad + Joystick

Power Station

Netmouse Serie (Ratón para Internet) ....2.490 pts
Game Pad G-06 (Mando para juegos) .....1.995 pts
Joystick F-20 ....5.490 pts

16.990 pts





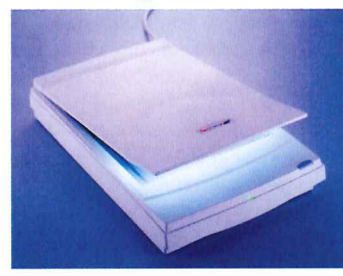
Interno 33.600bps, Homologado

FaxMódem V.34E

- Transmisión V.34 a 33.600bps (Rockwell)
- Velocidad hasta 115.200bps utilizando compresión de datos V.42bis, MNP y MNP10EC™ para comunicaciones estables
- Software y manual en castellano
- 5 años de garantía

21.990 pts





ColorPage-Live

- Escáner de sobremesa 30 bits
- Resolución óptica: 300 x 600
- Resolución máx.: 4.800dpi por interpolación
- Interfaces: EPP, SPP
- Software: Presto! PageManager, OCR Multilenguaje, Driver TWAIN

ColorPage-HR5 ....43.990 pts
(Escáner de sobremesa 30 bits, 600x1200/9.600dpi)

Precios IVA incluido

Para más información respecto a nuestros productos:

http://www.centromail.es

Ven a comprarlo a tu



www.centromail.es

ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, 2 ✆681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba Maria Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Martinez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Dorantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena NUEVO CENTRO

LOGROÑO - LA RIOJA
LogroñoC/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33 NUEVO CENTRO

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa Maria de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada, Local T-038 ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II ✆637 47 03 NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. ParqueCorredor ✆656 24 11 NUEVO CENTRO

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆29 46 16

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆44 56 60 NUEVO CENTRO

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62 NUEVO CENTRO

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23 NUEVO CENTRO

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

...o llámanos* **902·17·18·19**

Manx TT Superbike

A toda velocidad

Fabricante	AM3
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	Consultar
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P120 o superior
Soporte de sonido	Compatible DirectSound 5



Sega lleva muchos años en el mundo de los juegos, pero ahora más que nunca y gracias a los avances tecnológicos aplicables al desarrollo, pondrá al alcance de todos el arcade que nunca pudimos tener en casa, y menos en el PC.

NOS ENCONTRAMOS ANTE UN juego basado en un evento internacionalmente conocido (al menos por los aficionados al motociclismo) como Man Tourist Trophy Race. Aquellos interesados deben saber que éste se disputa durante la primera semana de junio en la Isla de Man (costa Noreste de Gran Bretaña) con una notable peculiaridad: los participantes corren contra destacados pilotos profesionales del mundo de las dos ruedas, a horcajadas en motos especialmente diseñadas para el evento y a través de antiguas ciudades y sinuosas carreteras de montaña. Pero parece que este año el "motero" que no pueda acudir a la cita en tierras inglesas, al menos tendrá el consuelo de poder participar en esta competición "casi" como si estuviera allí, porque el realismo que han conseguido en AM3, los afamados desarrolladores de Sega, es tan bueno como el que ya se ofreció en su día en las máquinas recreativas.

Tras la espectacular presentación que consigue con creces el propósito de ponernos en tensión, nos encontramos ante el menú principal que nos ofrece cuatro posibilidades. Tras elegir cualquiera de ellas deberemos optar por una de las ocho motos especialmente diseñadas para el evento, con cambio manual o automático. La primera opción, llamada Galería (aunque en la versión inglesa es Arcade), nos ofrece una carrera contra ocho motos manejadas por el PC a lo largo de uno de los dos circuitos a elegir. En segundo lugar está la parte completamente nueva del juego (exclusiva para PC Win95) llamada Modo PC. Aquí, deberemos practicar a lo largo de los cuatro circuitos (los dos anteriores más los mismos pero corriendo en dirección contraria) para prepararnos cara al Desafío. En éste deberemos quedar entre los tres primeros en las tres primeras pruebas para poder correr la siguiente carrera.



Para pasar al siguiente nivel, Superbike, deberemos ganar en la cuarta y última carrera del Desafío. El tercer menú nos permite correr contra el reloj para entrenarnos pudiendo hacerlo contra nuestra "sombra" de la última vuelta o de nuestra mejor vuelta. El cuarto menú supone la opción multijugador que nos permite (además de jugar en pantalla partida) unirnos o crear un juego nuevo por medio de una Red de Area Local (IPX), Internet, módem o directamente por conexión por cable.

Manx TT se ha creado en base a más de 5,000 fotografías tomadas directamente del evento en que se basa el juego. Pero para recrear con la mayor exactitud el lugar donde se desarrolla, también se han incluido efectos sonoros grabados directamente en la Isla de Man. Más realista imposible. Por supuesto, sus gráficos mapeados y texturizados en tiempo real contribuyen a conseguir el efecto de carrera y, además, escucharemos una buena música arcade que nos acompañará en cada carrera. El juego incluye la posibilidad para corregir la perspectiva de las texturas y obtener el mayor realismo, y para aumentar o disminuir la profundidad escenográfica (perspectiva) del juego. En la feria E3 de Atlanta, Manx TT Superbike se presentó para la Saturn; ahora podremos disfrutar con uno de los juegos de carreras más realistas con nuestro PC. No llega a la altura de Moto Racer, pero casi.

Los gráficos en la versión 3Dfx son realmente impresionantes.

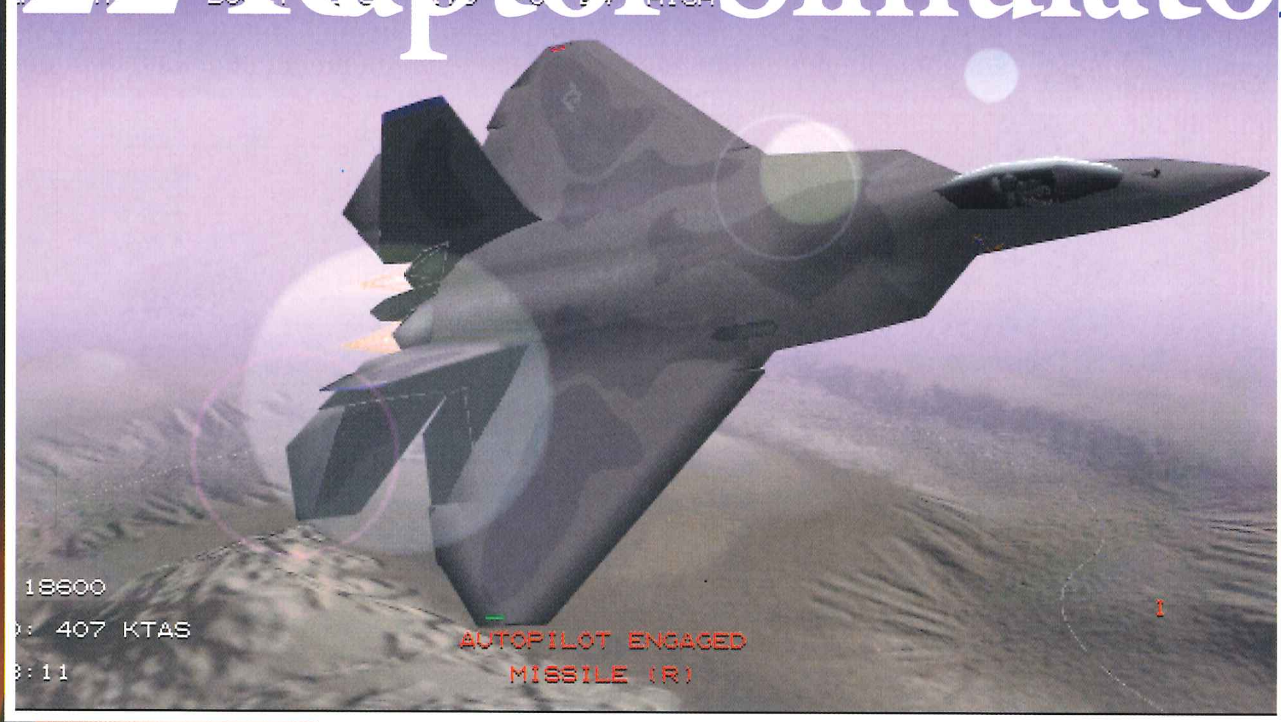


OK PC GAMER – VEREDICTO

Se trata de un gran juego de carreras de motos, aunque inferior a Moto Racer.



F-22 Air Dominance F-22 Raptor Simulator

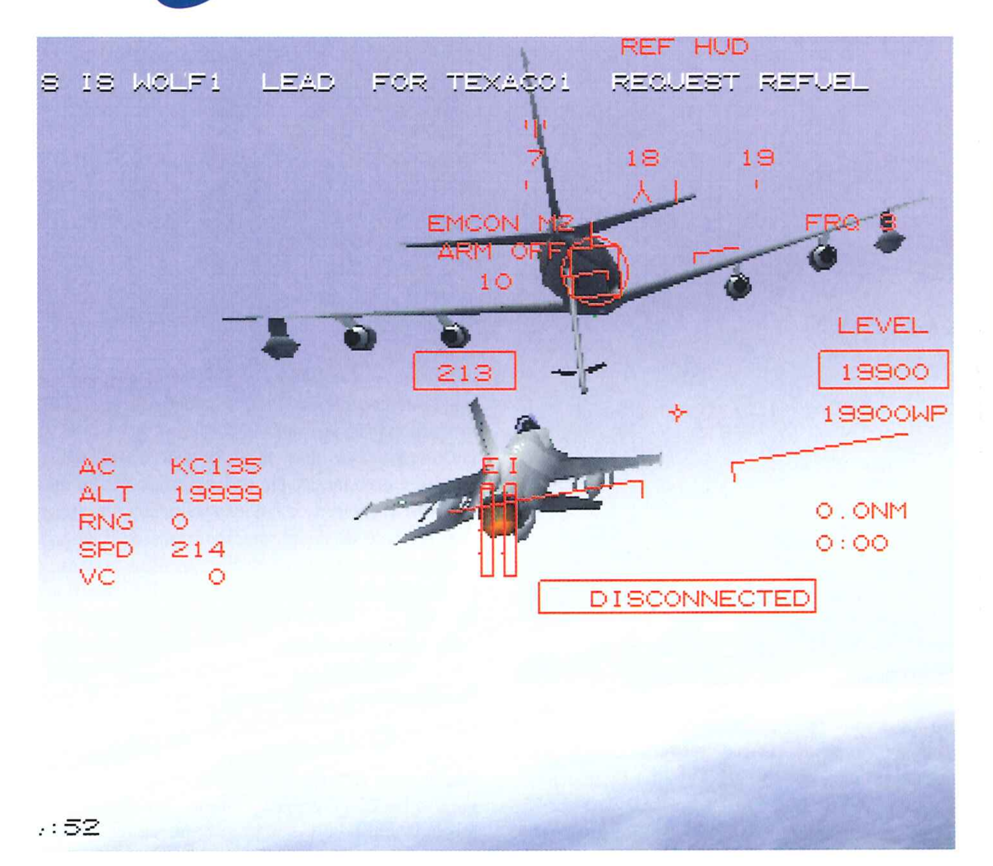


Duelo en las

A veces pasan meses sin que aparezca un buen simulador que llevarse a la boca, y otras veces aparecen de dos en dos. En este artículo os explicaremos las diferencias entre los dos últimos simuladores aparecidos basados en el mismo avión: F-22 ADF (de DID, compañía que revolucionó el campo de los simuladores con el inolvidable EF2000), e iF-22 Raptor (de Interactive Magic). El combate será de órdago.

EL GÉNERO DE LOS simuladores de vuelo fue uno de los primeros en irrumpir con fuerza en el mundo del PC. Desde sus comienzos hasta ahora, este tipo de juegos se han caracterizado por simular aviones cada vez más modernos y recientes. Esta línea ha llegado a su máximo esplendor en los últimos tiempos con juegos basados en aviones que todavía no han salido de la mesa de diseño. Si con EF2000 vimos el avión antes de que comenzara a fabricarse, en el caso del F-22 la cosa va más lejos aún, pues faltan cerca de 10 años para que esta aeronave sea completamente operativa. Pese a todo, ya son varias las compañías que han producido un juego inspirado en este futuro avión. En el artículo de hoy nos ocuparemos de los que probablemente sean las dos mejores conversiones realizadas hasta la fecha, las de Interactive Magic y DID. Más que intentar dilucidar cuál es mejor de los dos, cosa que por otra parte resultaría muy difícil, nos limitaremos a comparar las cualidades de uno y

Fighter vs. iF-22: The





A buenas horas nos acordamos de que los misiles había que esquivarlos; vaya...

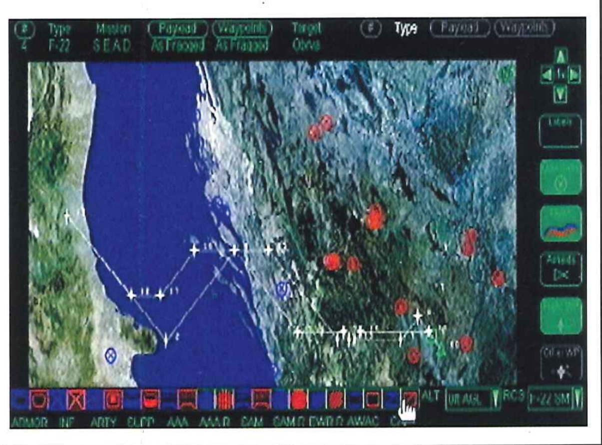
alturas

otro para que sea el lector el que decida según sus preferencias.

El F-22 es la respuesta norteamericana a la apuesta europea del EF2000. Su objetivo es garantizar la supremacía estadounidense en los cielos en las próximas décadas. Sus características hacen de éste el avión de combate del futuro. Quizá la más espectacular entre todas ellas es la de ser el primer avión de la historia en superar la velocidad del sonido sin usar los postquemadores (afterburners en inglés). Como principal consecuencia de esta capacidad (que le permite alcanzar velocidades de Mach 1,6 sin postquemadores y Mach 2,4 con ellos) el radio de acción del F-22 se ve ampliado a más de 2.400 kilómetros, distancia espectacular si la comparamos con los 1.150 kilómetros del F-15. Otra de sus cualidades es el sistema de ocultación y sigilo EMCOM. La tecnología EMCOM está clasificada por razones militares obvias, pero se sabe de ella que permitirá al F-22 cinco niveles de silencio electrónico. En el nivel más alto de seguridad, EMCOM 1, el avión se limita a escuchar, más que a transmitir; el radar se desactiva por completo y el sistema de búsqueda infrarrojo sólo funciona hasta las 50 millas. Un avión de estos podría aterrizar en tu jardín y tú no te darías cuenta (bueno, quizá hemos

A vista de águila

Los AWACS, como cualquier jugador de simuladores de vuelo medianamente informado sabrá, son unos aviones radar que sobrevuelan los escenarios bélicos recibiendo y transmitiendo todo tipo de información. En F-22 ADF además se encargan de dirigir las operaciones desde una prudente distancia. Pues bien, una de las características más sorprendentes del juego de DID es la posibilidad, en medio de una partida, de tomar el lugar del comandante del AWACS siempre que así lo desees. Al asumir esta función pasarás a dirigir toda la operación, y la vista cambiará adecuadamente a una panorámica del terreno desde lo alto que puede ser representada en 3D. Las unidades aliadas, tanto en el cielo como en tierra, aparecerán como símbolos azules y podrán ser dirigidos por nosotros. Los enemigos aparecerán en rojo, mientras que el blanco es el color elegido para la neutralidad. Las órdenes se dan usando el sistema habitual de pinchar y arrastrar, al estilo de Command & Conquer. Siempre que un avión aliado no esté en combate podrá ser destinado a la tarea que deseemos. Así, si lo enviamos sobre un avión enemigo, procederá a interceptarlo, si lo enviamos sobre un avión aliado lo escoltará y si el objetivo es desconocido procederá a identificarlo. Muchas de las misiones más avanzadas de F-22 ADF requieren un control detallado de todos los escuadrones, así que hazte a la idea de que tendrás que soltar el joystick de vez en cuando para hacer uso de la estrategia (algo básica, tal vez). Toda una novedad, ¿verdad?



"El F-22 es la respuesta norteamericana a la apuesta europea del EF2000; su objetivo es garantizar la supremacía estadounidense en los cielos en las próximas décadas"


En IF-22 tu compañero imitará todos tus movimientos hasta que le des una orden.



exagerado un poco, pero seguro que te haces una idea). El primer factor a comparar entre ambos juegos es el número y calidad de misiones incluidas. En el apartado de campañas ambos juegos están bien equipados, aunque con ciertas diferencias. iF-22 incluye dos escenarios distintos, basados respectivamente en el conflicto de Bosnia y en la guerra Ruso-Ucraniana. En ambos casos el escenario de la guerra se define de forma general, y cada vez que iniciemos la campaña se generarán una serie de misiones de forma dinámica, de manera que nunca juguemos dos veces la misma misión. Las campañas se pueden finalizar a base de ganar continuamente terreno al enemigo, o aguantando sin ser derrotados el tiempo suficiente para que la ONU consiga un final negociado del conflicto. Este modo de campañas tiene la ventaja de la variedad, ya que las misiones generadas son diferentes cada vez que empecemos una campaña, pero no te introduce tanto en el argumento general de la guerra como el sistema de F-22 ADF, que comentamos a continuación.
El simulador de DID incluye tres campañas ambientadas en conflictos bélicos imaginarios que supuestamente acontecerán en el año 2010. Las zonas elegidas para el desarrollo de estos enfrentamientos incluyen el Mar Rojo, el Sur de Etiopía y Arabia Saudí. Su desarrollo es mucho más restrictivo que el de iF-22 y, para entendernos, resulta similar al de los Tour of Duty de TIE Fighter. Cada campaña cuenta con ocho misiones que habrá que jugar de forma consecutiva para completarla. Aunque en principio pueda resultar más limitado que el sistema de iF-22, la verdad es que en estas 24 misiones se encierra suficiente argumento como para que te hartes de pilotar (siempre en sentido figurado).

Nos podemos hacer una idea de lo que supone comparando la superficie de terreno cubierta por ambos simuladores. Mientras que iF-22 abarca algo más de 500.000 Km2, los mapas de F-22 ADF cubren más de 4.500.000 Km2. No es que sea el factor más decisivo a la hora de evaluar un simulador de vuelo, pero nos ayuda a hacernos una idea de la diferencia entre estos dos juegos.
Dentro del recuento de misiones incluidas hay que destacar que, mientras que iF-22 incluye seis misiones de entrenamiento, F-22 ADF posee 20 de este tipo, incluyendo las misiones AWACS (ver cuadro). Otro factor importante a comparar entre estos juegos es la habilidad de la máquina en el combate. Tanto en uno como en otro juego los enemigos se comportan de manera radicalmente distinta a como nos tenían acostumbrados antiguos simuladores. La inteligencia artificial se ha mejorado de manera espectacular, y es muy difícil sorprender al enemigo cayendo en tácticas de combates preprogramadas. Los movimientos se hacen en los seis grados de libertad y suponen un verdadero desafío para el más hábil de los pilotos. La única curiosidad que nos queda en este aspecto es saber qué pasaría si pudiéramos enfrentar a los dos programas cada uno pilotando su propio avión. Por supuesto, nunca sabremos el resultado de este hipotético combate, pero estamos seguros de que sería muy igualado.
Otro aspecto básico que debe ser comentado en todo artículo sobre simuladores de vuelo que se precie es la similitud con el original. Bien, aquí la cosa es un poco complicada, porque la verdad es que ya no nos acordamos de la última vez que volamos en un F-22, y claro, así es un poco difícil comparar. Hablando en serio, pese a que el F-22 todavía está en la cadena de montaje, ambos simuladores ofrecen suficientes garantías de que el resultado obtenido es todo lo realista que se pueda desear. Quizá la mejor prueba de la exactitud de las fórmulas físicas empleadas es el enorme parecido que existe entre la jugabilidad de uno y otro juego. De todas formas, pese a que son muy parecidos, la balanza se inclina en este caso del lado de iF-22, que reacciona de forma ligeramente más suave, detalle que agradecerán sobre todo los pilotos más novatos. En cuanto a las facilidades para el control, baste decir que ambos juegos aceptan los joysticks más habituales y que ambos necesitan la misma cantidad ingente de teclas para conseguir siquiera salir de la pista de despegue.
Y por fin llegamos al tema que más preocupa a buena parte de los usuarios de este tipo de juegos: la calidad gráfica. Aquí la cosa está tan igualada como en los apartados anteriores. Ambos juegos hacen un uso intensivo de las tarjetas aceleradoras 3D para desarrollar toda su potencia gráfica. El terreno posee en ambos casos calidad fotorrealista, aunque como ya habíamos mencionado antes, la superficie abarcada en F-22 ADF es nueve veces mayor. Las tecnologías y efectos empleados incluyen todos los desarrollos de los últimos dos años en este campo. Desde filtrado bilineal (por hardware) hasta nubes fractales (de nuevo por hardware), es difícil encontrar una innovación que no aparezca en uno u otro juego. Nieblas, sistemas de partículas, explosiones y mapeado de texturas han sido llevados hasta sus últimas consecuencias.
Tampoco aquí es fácil inclinarse por un juego u otro, pero un análisis detallado nos lleva a concluir que si bien los gráficos de F-22 ADF


Es todo un privilegio contemplar un avión que ni siquiera ha empezado a fabricarse.

"Si bien ambos juegos son diferentes entre sí, con uno dominando en algunos aspectos y otro en otros, ambos son igualmente estupendos"

son algo mejores que los de su competidor, para ejecutarlos a velocidades comparables se requiere un sistema mucho más potente. Esto viene a querer decir que si posees un ordenador último modelo (verdaderamente ultimo modelo), verás con más agrado el juego de DID, peor si tu ordenador esta en el nivel del de la mayoría de los mortales, comprobarás que iF-22 funciona con mucha más fluidez. De nuevo seréis vosotros quienes tendréis que decidir cuál es la opción que más os conviene.

Como todos sabemos, ningún comentario sobre un juego está completo hasta que no se habla de las capacidades multijugador del mismo. En este aspecto las diferencias son más notables entre uno y otro juego. Si bien ambos programas incluyen un número similar de posibilidades de juego, ya que en ambos podrás enfrentarte a tus amigos o bien jugar con ellos en modo cooperativo, la diferencia radica en el número de personas que pueden participar en él. Mientras que en iF-22 puedes jugar una partida cooperativa con un máximo de tres amigos ejerciendo de compañeros, la compañía DID está preparando un mundo virtual en Internet en el que de momento ni siquiera ellos saben cuántos jugadores van a poder conectarse a la vez en cada partida. Las primeras estimaciones hablan de una base de 16 contrincantes sin ningún problema de velocidad y un número máximo todavía sin determinar. Ya estamos impacientes por ver en qué se concreta este gran proyecto.

A lo largo del artículo hemos intentado transmitir una única idea, pero por si no lo hemos conseguido, la resumiremos aquí. Si bien ambos juegos son diferentes entre sí, con uno dominando en algunos aspectos y otro en otros, la sensación global que se obtiene es la de que ambos son igualmente estupendos y, en consecuencia, no podemos inclinarnos por uno o por otro pues sería una injusticia. Tendréis que ser vosotros, con vuestras compras, los que rompáis este empate entre dos fantásticos juegos.


La calidad de los gráficos de iF-22 es asombrosa.

F-22 ADF

Fabricante	DID
Distribuidor	Infogrames
Dirección	C/ Zurbano 71, 3º 10. 28010 Madrid
Teléfono	(91) 441 27 47
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P100, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P200, 32 Mb RAM, tarjeta 3Dfx
Soporte de sonido	Compatible con Windows

iF-22

Fabricante	Interactive Magic
Distribuidor	Friendware
Dirección	Rafael Calvo, 40. 28010 Madrid
Teléfono	(91) 308 34 46
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P166, 32 Mb RAM, tarjeta 3Dfx
Soporte de sonido	Compatible con Windows

OK PC GAMER – VEREDICTO

Los mejores simuladores de vuelo del momento. Ambos merecen la misma puntuación.



Hexen II

Fabricante	Raven
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P166, 24 Mb RAM, Tarjeta aceleradora 3D
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas



Hace mucho tiempo, en una tierra mística lejana, muy lejana... Bueno, lo mejor será que nos callemos y te pongas a disparar, ¿o no?

QUAKE ES UN JUEGO QUE pretendía que te preocupases por los enemigos a los que machacabas (en el sentido de conocer los motivos por los que los tenías que eliminarlos), de una manera muy similar a lo que ocurre en los relatos de Lovecraft, pero ¿hay algún jugador que realmente le interese saber por qué esos personajes están ahí? Al jugador medio no le preocupa a quién, a qué o por qué está disparando. Lo único que le importa es matar a todos los enemigos de la forma más rápida posible. Con este trasfondo no es de extrañar que hayan aparecido juegos con escasa preocupación por la historia, y que lo único que les preocupara fuera colocar un buen número de monstruos a los que disparar. Pues bien, Hexen II es un juego que, sin lograr salir del todo de este planteamiento simplón, concede una importancia significativa a la línea argumental e introduce importantes innovaciones en ella, lo que asegura innumerables horas de diversión genuina. De hecho, si lo comparásemos con otros



Hexen II posee unos gráficos soberbios, y aún más si, como en nuestro caso, posees una tarjeta con chipset 3Dfx. (Abajo) Odiamos a las arañas.

Las tarjetas del triunfo

Al igual que su antepasado, Hexen II tiene muy buen aspecto en una tarjeta OpenGL, como la 3Dfx o la PowerVR. Pero este aspecto espléndido ha dejado su huella en el número de frames por segundo que puede reproducir. Quizá sea por las increíblemente mejoradas texturas, por los objetos móviles, por el escenario animado o por los objetos destructibles, no estamos seguros, pero lo cierto es que Hexen II va mucho más lento que Quake en un mismo sistema. En un P100 funcionó bastante bien en la mediocre resolución de 320 x 200 pixels, pero no pudo alcanzar una superior. De hecho, en un P200 tuvo problemas para alcanzar 640 x 480, hasta que contó con la ayuda de una tarjeta 3D, momento en el que la manejó sin ninguna dificultad. 32 Mb de RAM ciertamente ayudan a que el juego se desarrolle sin problemas (sobre todo en las cargas) y una tarjeta 3D, aunque no es esencial, es altamente recomendable.





Además de los enemigos en sí, encontrarás unas cuantas criaturas que te harán sonreír, como esta oveja, por ejemplo. Puedes matarla si lo deseas, claro está...

juegos del género, veríamos que supera claramente a Doom, su antepasado, y que no sólo es tan bueno como Quake, sino que de alguna manera Hexen II logra ser mucho más que este último. Lo único que nos queda decidir ahora es si ese "mucho más" lo hace mejor. Raven logra dotar a su juego de ese "mucho más" mediante los rasgos de pseudo-juego de rol que incorpora. En Hexen II no sólo utilizas espadas y hachas, sino que encarnarás a un personaje (mira el cuadro de El Reparto), aprenderás magia y llevarás objetos en el inventario para utilizarlos más adelante. Los monstruos están soberbiamente construidos, siendo muy numerosos y muy variados. Entre sus filas encontrarás a viejos conocidos de Hexen (el fiero Imp o el Skull Wizard), junto con bestias nuevas como los Golem de Piedra, los Caballeros Arqueros o los ángeles Caídos. Muchas armas requieren contacto corporal entre tú y tu adversario (sobre todo si coges al Paladín), lo que unido a que la selección de los objetos del inventario no es inmediata, hacen que una partida de Hexen II sea mucho más lenta que una de Quake. Esta lentitud se refuerza por dos características del juego. Primero, tendrás que examinar las áreas nuevas desde una distancia segura, deteniéndote para decidir cuál es la manera más efectiva de utilizar tus objetos mágicos, armas y hechizos, en vez de cargar directamente. Segundo, todos los niveles son enormes y se basan más en la resolución de puzzles que en el empleo de la fuerza bruta para traspasarlos. ¿Qué necesitas para salir de esta zona? ¿Dónde lo encontrarás? Y en el caso de que no pueda ser encontrado, ¿qué combinación de artefactos lo creará? A modo de ejemplo, os explicaremos el puzzle de entrada. Si no quieres que te arruinemos la sorpresa, ignora el siguiente párrafo. Para crear un portal a una nueva sección necesitas el polvo de los huesos de un personaje del juego. Tras encontrar su esqueleto, el descubrimiento de un molino te dará el método ideal para moler los huesos. La llave del molino debe estar escondida en alguna parte, luego hay que buscarla.

"Hexen II deja a un lado la progresión lineal de Quake"

El Reparto






Una partida de Hexen II puede variar significativamente dependiendo del personaje que selecciones al principio del juego. No sólo utilizan armas distintas, sino que comienzan con unos niveles diferentes de vida y de magia (teniendo unos máximos diferentes), tienen unas habilidades especiales distintas y ciertos potenciadores poseen unos efectos diferentes. Al ser muy poco probable que completes el juego para ver cómo funciona cada personaje, el juego multijugador es la mejor manera de comprobar las habilidades de cada uno de ellos. No hay ninguna regla que lo exija, pero a lo mejor reconsideras la elección del Paladín, cuyas dos primeras armas requieren combate cuerpo a cuerpo.

El Cruzado es propio de las heladas tierras del norte, y confía su protección a la cercanía que tiene con su Dios. Inicialmente está equipado con un Martillo de Guerra, pero lo mejor es cambiar lo antes posible a la Maza de Proyectiles de Hielo, al Bastón de Meteoros o a la Portadora de Luz. El Cruzado es capaz de sanarse a sí mismo. Lamentablemente, no controla muy bien esta habilidad. El Paladín es el ariete de este grupo de guerreros. Un auténtico guerrero que vive por y para luchar contra los enemigos y despacharlos a puñetazos, a golpes de espada, lanzándoles hachas arrojadizas o con el letal Purificador.

El Paladín no sólo no se ve obstaculizado en sus movimientos por el agua, sino que no puede morir. En vez de fallecer entra en un estado místico de existencia. La Asesina se puede volver invisible en las zonas con muchas sombras tras unos pocos segundos de inactividad. Su primera arma es el Katar, una especie de daga curvada, pero la podrá sustituir muy pronto por la ballesta de mano, por las granadas o por el Bastón de Set, que dispara descargas de energía que incrementan el daño cuando el botón de disparo se mantiene pulsado. Finalmente, el mítico Necromante utiliza armas de larga distancia, aunque debe recurrir al principio a su guadaña.

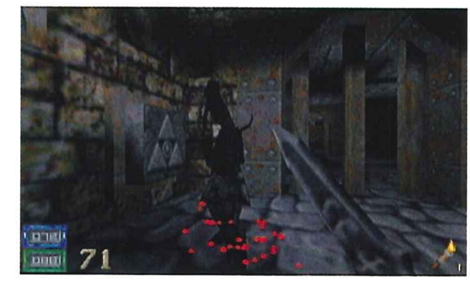
Los Misiles Mágicos son un arma excelente que explotan al impactar, de la misma manera que los Proyectiles de Hueso, pero la que sin duda alguna es su arma más poderosa es el Bastón del Cuervo, que dispara rayos de pura energía. El Necromante no sólo elimina a los malos, sino que utiliza la energía de las almas de lo que mata para potenciar su magia. Todos los personajes ganan puntos de experiencia al resolver puzzles o matar criaturas, por lo que suben de nivel y refuerzan sus habilidades especiales a la vez que incrementan sus niveles máximos de salud y magia.

Éste es un ejemplo típico de lo que te espera a lo largo del juego. Al igual que su predecesor, Hexen II está diseñado en torno a un sistema de habitáculos, lo que quiere decir que partiendo de un nivel base, podrás acceder a otros muchos, pudiendo entrar en dos o tres de ellos al mismo tiempo. Una vez hayas resuelto un nivel (muy probablemente usando objetos o pistas encontradas en otras zonas) o simplemente quieras cambiar de zona, abriendo una puerta o utilizando un teletransporte, te introducirás en uno de los habitáculos. Es un sistema extraño que requiere innumerables recargas en un PC con 16 Mb de RAM (si tienes más memoria, irá más rápido), pero deja a un lado la progresión lineal de Quake. No podemos afirmar que un sistema sea mejor que el otro, porque es una cuestión que depende por completo de tu gusto personal, pero de lo que no cabe ninguna duda es de que si no fuera por los tiempos de carga o por las ocasiones en las que quedarás atascado en un área enorme en la que tendrás que buscar algo, los habitáculos te proporcionarían una gran sensación de inmersión. El motor gráfico también merece que se hable de él. Puede que sea una versión reescrita del motor de Quake, pero sustituye los innumerables fallos con algunos escenarios bellísimos e imaginativos: vidrieras de colores, árboles convincentes, hierba y piedra muy bien representadas, con gran variedad de colores. Al igual que en Hexen, algunos objetos pueden ser destrozados. De hecho, su número se ha incrementado. La destrucción de los barriles te puede conducir a la obtención de salud o potenciadores (objetos mágicos o bombas), mientras que reducir a astillas una librería, no sólo te reportará una gran satisfacción, sino que puedes llegar a descubrir una habitación o un teletransporte oculto. Pero lo que hace a Hexen II un juego tan grande son las pequeñas sorpresas que aparecen constantemente. Si no nos crees, ya tendrás ocasión de comprobarlo cuando descubras que la pequeña oveja que come hierba en el campo puede ser empujada, o cuando veas que algunos objetos pueden ser empujados por el suelo, de tal manera que los podrás utilizar como escalones para llegar a otra zona (muy en el estilo de Tomb Raider), o cuando finalmente descubras que gracias a la catapulta gigante puedes sobrepasar una muralla infranqueable del castillo. En el juego multijugador, puede parecer un poco lento al principio, y aunque nunca logrará quitarle el primer puesto a Quake, puede hacerte pasar momentos inolvidables. Hexen II es, resumiendo, un gran juego por derecho propio, que no se aprovecha en absoluto del éxito conseguido por sus anteriores entregas, que maravillará rápidamente a todos aquellos que estén cansados de las limitaciones del modo individual de Quake.

OK PC GAMER – VEREDICTO

De algún modo, pese a su familiaridad, logra ser innovador, divertido y profundo.



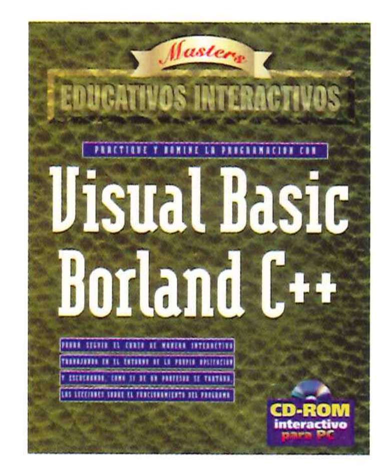


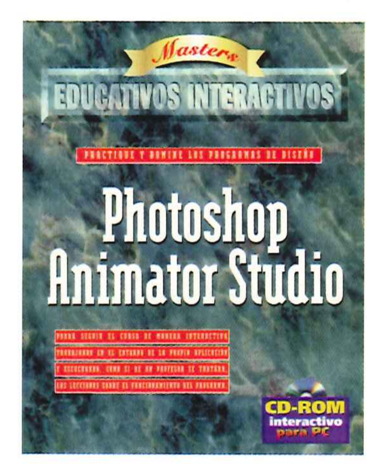
(Izquierda) Admira la claridad de estas aguas. (Abajo) Gracias a nuestra tarjeta 3Dfx, lo que antes eran píxeles cuadrados ahora son suaves formas.

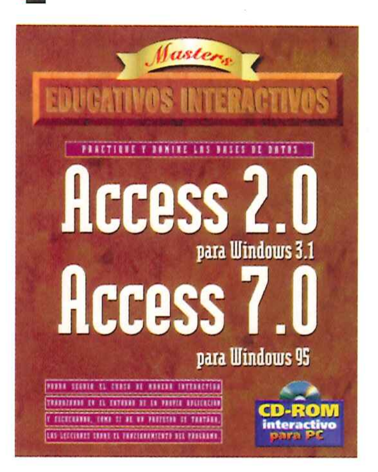


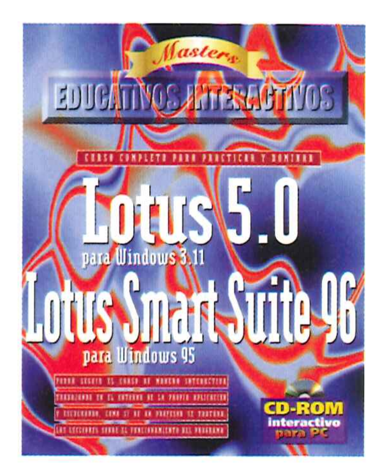


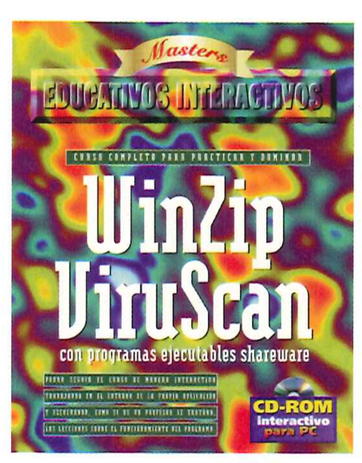
Cursos completos para practicar y dominar la informática productiva

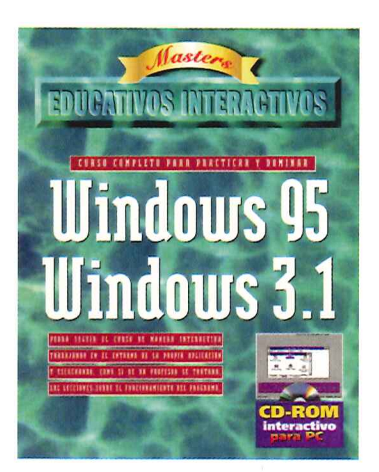




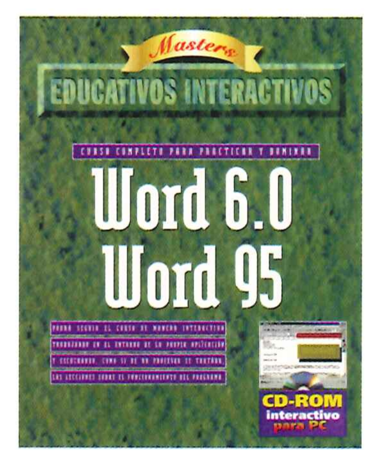










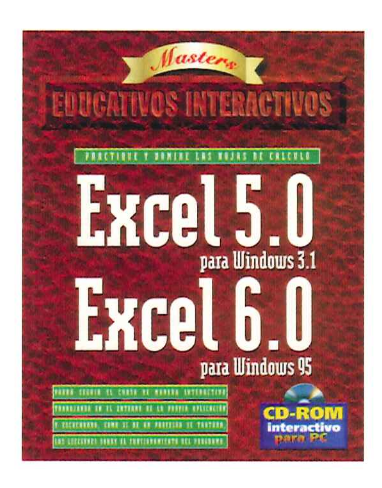


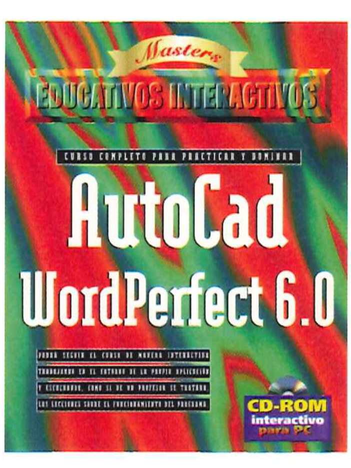


**PARA WINDOWS 3.1
Y VERSIONES SUPERIORES**

**Envíe este cupón a: LARPRESS, S.A.
Pza. República de Ecuador, 2-1°
28016 Madrid. Tno.: (91) 457 91 91
Fax: (91) 457 98 36**







Deseo recibir los títulos de la Colección Masters Educativos Interactivos que indico, al precio unitario de 2.995 pesetas más 800 por gastos de envío. El pedido será abonado al cartero contra reembolso en la dirección que indico.

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________

DIRECCIÓN ____________________

POBLACIÓN ____________________

PROVINCIA ____________________

C.P. __________ TELÉFONO __________ EDAD __________

Pacific General

Fabricante	SSI
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, SuperVGA, Win95
Sistema recomendado	P133, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Compatible con Win95

Tras una breve incursión futurista en el combate espacial, SSI vuelve a casa, a los años 40.

INTRODÚCETE EN LA CABINA DEL Enola Gay, sobrevuela la ciudad de Hiroshima y arroja una bomba sobre ella. Game Over. Tranquilo, que es broma. En esta simulación del conflicto del Pacífico entre los Aliados y los Japoneses en la Segunda Guerra Mundial tendrás que obtener la victoria mediante métodos más convencionales.
Pacific General tiene mucho en común con sus antecesores; Panzer, Allied y Star.
Lo que quiere decir que los gráficos son, en el mejor de los casos, funcionales, ya que todos los esfuerzos se han centrado en producir un juego de estrategia que sea competente y desafiante, en el más puro estilo de los wargames de la vieja escuela.
No obstante, SSI se las ha arreglado para incorporar algunas mejoras a su motor, que empieza a acusar el paso del tiempo.
De esta manera se asegura contentar a los recién incorporados al género y a los veteranos de toda la vida. Las mejoras más significativas se han aplicado al combate naval, que ha sido claramente potenciado mediante la incorporación de nuevas unidades, consideraciones acerca de la profundidad y escenarios de islas. Mientras tanto, en tierra, para alivio de todos los jugadores habituales de la serie, se ha simplificado el procedimiento de carga de las unidades en los transportes.
Las batallas famosas, como Midway o Guadalcanal, se encuentran disponibles como escenarios independientes, pero la manera más satisfactoria de jugar a Pacific General es la de tomar el mando de uno de los dos ejércitos en el modo de campaña.
Dependiendo de tu elección, tendrás un comienzo muy diferente. Los japoneses comienzan en China, en 1937, mientras que los Estados Unidos entran muy tardíamente en el juego, en 1942, tras el ataque a Pearl Harbour. Las dos campañas están concebidas para mantenerte jugando durante mucho tiempo, pero si por cualquier circunstancia acabaras aburriéndote del escenario del Pacífico, SSI ha incluido un completo Generador de Batallas, con todos los mapas y las unidades de Panzer y Allied General, lo que te permitirá recrear cualquier escenario del periodo. La única pega es que en este generador no se han incluido las unidades de Star General, por lo que no podrás lanzar una Dragonian Vortex Plataform contra los ejércitos estadounidenses. Una auténtica pena.



(Arriba) Una acertada combinación de películas y música de los 40 crean la atmósfera perfecta. (Abajo) Un juego excelente a pesar del uso desvergonzado que hace de los hexágonos.





Conquistador

"Los esfuerzos se han centrado en producir un juego de estrategia que sea competente y desafiante, en el más puro estilo de los wargames de la vieja escuela"

OK PC GAMER – VEREDICTO

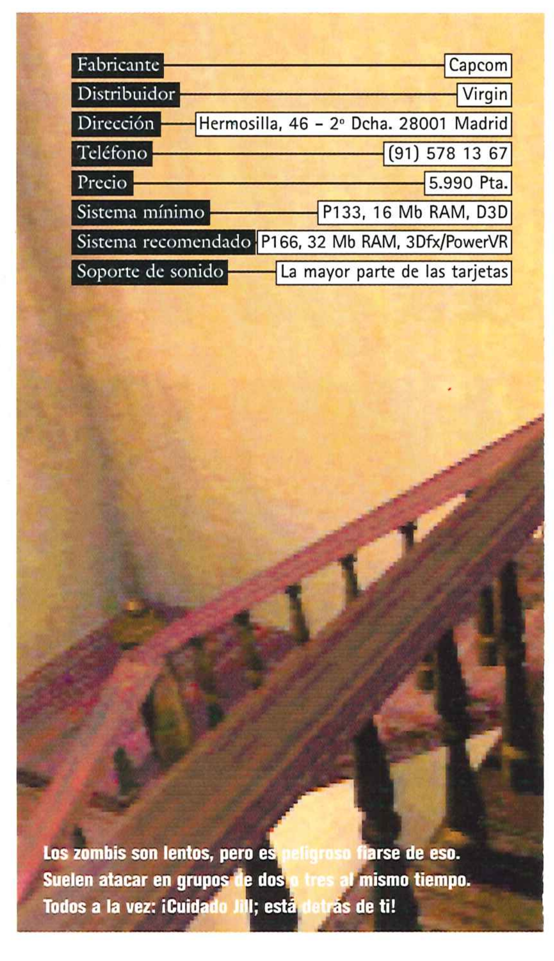
Pacific General es un wargame tan completo que pasarás por alto su feo aspecto.



Resident Evil



Algunos objetos pueden ser desplazados para lograr acceder a otras zonas o para revelar potenciadores ocultos.



Fabricante	Capcom
Distribuidor	Virgin
Dirección	Hermosilla, 46 - 2º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 578 13 67
Precio	5.990 Pta.
Sistema mínimo	P133, 16 Mb RAM, D3D
Sistema recomendado	P166, 32 Mb RAM, 3Dfx/PowerVR
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

Los zombis son lentos, pero es peligroso fiarse de eso. Suelen atacar en grupos de dos o tres al mismo tiempo. Todos a la vez: ¡Cuidado Jill; está detrás de ti!

Demostrando que cualquier cosa que pueda hacer la consola PlayStation, el PC la puede igualar e incluso mejorar, Capcom desata sobre éste su terrorífica obra maestra, diseñada exclusivamente para tarjetas 3D.

TODOS AQUELLOS QUE EN EL pasado se quedaban pegados ante el televisor contemplado programas como Noche de Lobos o Alucine desde la escasa seguridad que proporcionaba el sofá del salón, sentirán una punzada de nostalgia cuando vean Resident Evil.

Por el contrario, aquellos que gozaron de las atenciones de unos padres responsables que les mandaban a dormir, y que la única excitación que conocieron en las largas noches de su infancia fueron las proporcionadas por un tazón de leche caliente y las historias sobre ranas y princesas, sufrirán un fuerte shock al jugar.

A primera vista puede parecer una afirmación un poco exagerada, pero lo cierto es que este innovador juego para PC ha sido adornado con todos los detalles imaginables de las mejores películas de terror clásicas, lo que lo ha convertido en la aventura más aterradora jamás creada.

Adelante Jill, pero no pierdas la cabeza.

No hay más que ver el comienzo de la introducción, una gloriosa secuencia gore en FMV, en la que dos miembros de tu escuadra son devorados vivos (en un estilo muy similar al de Un Hombre Lobo Americano en Londres). Cuando el resto del equipo logra refugiarse en una mansión de aspecto siniestro, comienzas a sentir un escalofrío recorriéndote la espalda, pero cuando empiezan a hablar y oyes su conversación ("Guau. Que... mansión tan rara." "¿Dónde está Chris?" (Jill se dirige a abrir la puerta) "¡Para! ¡No... no... abras esa puerta!" "Pero Chris... está... (Se oye un disparo) "¿Qué es eso? "Es probable que sea Chris."), ya es imposible dejar de jugar, porque no te responden las piernas y no puedes levantarte e irte.

No obstante, para tranquilizar los ánimos, bastante alterados por los cruzados de la moral (que no tienen ahora otra cosa que hacer que empezar una campaña antijuegos), os diremos que no hay motivo por el que preocuparse.

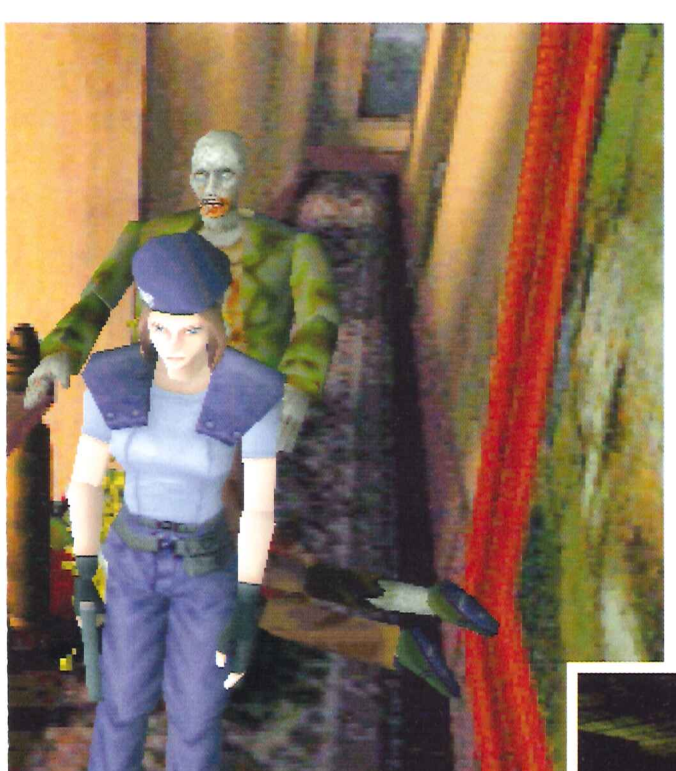
Resident Evil es un programa estupendamente concebido, con multitud de opciones posibles, y no un producto mediocre que necesita poner un montón de escenas terroríficas para tratar de atraer la atención del comprador.

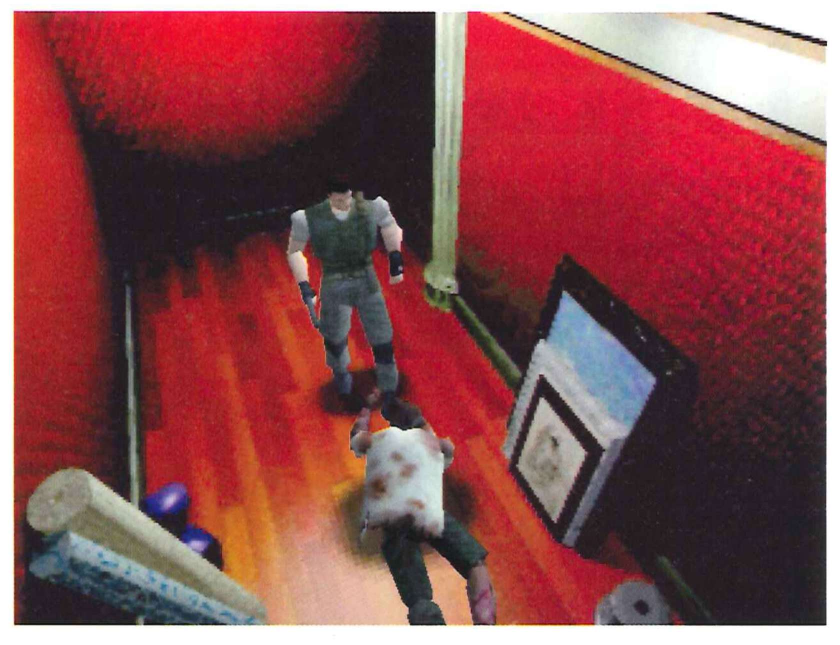
Sang

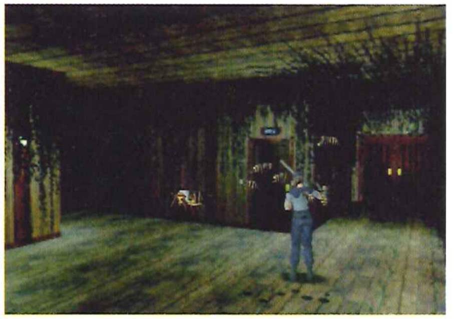
Al igual que Alone in the Dark o Fade to Black, Resident Evil es una aventura 3D vista desde una perspectiva de tercera persona, que combina los elementos fundamentales de resolución de puzzles, recolección de objetos y combate. En ella podrás controlar a uno de los dos personajes: el fornido Chris Redfield o la hermosa Jill Valentine. El objetivo del juego es descubrir el origen de una serie de misteriosos asesinatos que han asolado la ciudad de Raccon, al mismo tiempo que tratas de descubrir si los otros miembros de tu equipo se han convertido en el plato principal de los no-muertos de la casa.

Esto supone que tendrás que explorar las numerosas habitaciones, pasillos e incluso localizaciones exteriores de la mansión, en busca de objetos que hay utilizar en localizaciones específicas y de armas y munición con la que despachar a los zombis, a los sabuesos infernales, a las siniestras plantas comedoras de hombres, a las serpientes y a los cuervos. Resident Evil contiene los enemigos más aterradores jamás vistos en un juego.

El movimiento de tu personaje es auténticamente intuitivo.











'iento

Perder la salud es algo bastante fácil en Resident Evil. Para recuperarte del ataque de los sombies, deberás comer las hierbas curativas que encontrarás a lo largo y ancho del juego. (Izquierda, abajo) Jugar con Chris es mucho más difícil que con Jill.

Los cursores se utilizan para el movimiento, mientras que tres teclas de acción controlan las esenciales funciones de "lucha", "coger" y "acción". Las combinaciones de estas tres funciones con los movimientos del personaje permiten un auténtico fuego direccional y un sencillo manejo de objetos.
El único rasgo incómodo que hemos visto es la pantalla de inventario, que es un poco confusa. Pero una vez hayas aprendido a desenvolverte en ella, serás capaz de seleccionar y cargar el bazooka (o de combinar hierbas) con la habilidad de un experto.
Sí, has leído correctamente el párrafo anterior, porque en Resident Evil la salud se recupera mediante la ingestión de una gran variedad de coloreadas hierbas que encontrarás dispersas a lo largo y ancho de toda la casa en unas macetas. Para lograr el máximo efecto, deberás encontrar el libro que trata de ellas, leer todo lo relacionado con sus propiedades curativas, mezclarlas y tomarlas cuando te notes bajo de salud. Junto a los elementos propios de una aventura, el aspecto que más llama la atención de Resident Evil es la abundancia de zombis y otras bestias inhumanas que se arrojan regularmente sobre ti, en busca de tus "carnes morenas".

La presencia continua de estos seres a lo largo de todo el juego logra mantener el suspense, ya que sabes que van a aparecer, pero no cuándo. Otro detalle que nos ha llamado la atención y que nos ha sorprendido agradablemente, es que la elección del personaje afecta realmente a la estructura del juego.

"Resident Evil posee los enemigos más aterradores jamás vistos en un juego"

De hecho, las diferencias son tan grandes que se puede jugar perfectamente dos veces (una con cada personaje), sin dar en ningún momento la sensación de que estás realizando una acción que ya hiciste antes. Es mucho más fácil jugar con Jill, ya que recibe una pistola y una ganzúa en las primeras fases, a diferencia de Chris, que empieza con un cuchillo. Pero las diferencias no se reducen a niveles o armamento. Las escenas animadas y los objetos también varían según el personaje que utilices. No podemos terminar este A fondo sin ofrecer un par de consideraciones finales, una positiva y otra negativa.

La primera es que la versión para PC de Resident Evil es mucho mejor que la de consola, al no hacerte esperar un buen rato cada vez que atraviesas una puerta.
La mala es que no sólo necesitas un PC superveloz para jugar a Resident Evil; también necesitas una tarjeta 3D.
Si la tienes, podrás disfrutar de un juego soberbio. Si no, encontrarás muy pocas razones tan convincentes como este juego para adquirir una.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Una aterradora aventura que te mantendrá meses enteros jugando.




Dark Earth



Fabricante	Kalisto
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	P75, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P133, 24 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

Nuestro fornido héroe, Arkhan, logra de alguna manera resistirse a los encantos de su adorable novia.

Sorprendente

Continúa la fiebre de juegos con el adjetivo 'dark' delante del nombre. Si esto sigue así, el mes que viene igual acabamos comentando uno que se llamará Dark Mus.

EN LOS ANALES DE LA HISTORIA de los juegos de ordenador, el género de la película interactiva está destinado a acabar catalogado como desastre monumental. Aunque en teoría la idea de poder dirigir a tu gusto los eventos que suceden en una película tiene un gran potencial lúdico, lo cierto es que salvo algunas notables excepciones, los programas de este género han servido como pretexto para llenar 6 CD-ROM con imágenes de vídeo, descuidando el juego en sí. Aunque Dark Earth nunca ha afirmado ser una película interactiva, lo cierto es que pertenece a este género, pero su argumento, su profundidad, su ambientación y su diseño hacen que destaque sobre todas las demás. De hecho, se podría decir que es más bien una "novela interactiva", porque Kalisto ha logrado crear en PC el equivalente a un libro de "Elige Tu Propia Aventura".

El argumento es el siguiente. Tras una guerra nuclear hace más de 300 años, se ha creado una nube de oscuridad en torno al planeta que impide la entrada de la luz del sol, salvo en unos pocos lugares privilegiados en los que se han construidos los Stallites (ciudades). Tu encarnarás a Arkhan, un Guardián del Fuego que ha sido contaminado por unos asesinos con una substancia mutágena, y que se está transformando poco a poco en una bestia salvaje. Por si fuera poco, no sólo debes buscar el remedio de su enfermedad, sino que deberás desbaratar los planes de una siniestra conspiración que se cierne sobre el Stallite, y que planea sumirlo en las tinieblas para siempre.

A lo largo de la aventura te encontrarás con una serie de personajes que reaccionarán ante ti de maneras muy diversas (la mayor parte de las veces negativamente), y con los que te irás adentrando en el épico universo de Dark Earth.

"Kalisto ha logrado crear en PC el equivalente a un libro de 'Elige Tu Propia Aventura'"

El método de control es muy sencillo y tradicional, ya que se basa en los cursores y en la barra de espacio para realizar las acciones, pero ha sido reforzado con una opción innovadora: el estado de ánimo de Arkhan. Ésta es una opción que cambia radicalmente el desarrollo de la historia. Si escoges la opción de buen humor, Arkhan se comportará de una manera educada y correcta, pero si por el contrario seleccionas la de mal humor, adoptará un comportamiento mucho más violento e irritable, con lo que aumentará el número de peleas.

El único defecto que se puede achacar al programa de Kalisto es una cierta dejadez en la elaboración de los diálogos. Por un lado está la imposibilidad de escoger las réplicas de nuestro personaje, lo que significa que quedaremos al margen del juego en las conversaciones, y por el otro, la abundancia de los monólogos de nuestros interlocutores explicándonos la historia del mundo, lo acaba cansando un poco. Con esta salvedad, Dark Earth es un programa que te cautivará por completo.

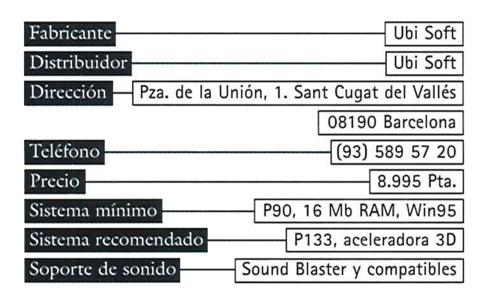

La historia transcurre en unos escenarios impresionantes.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Una aventura con una atmósfera increíble, a la que el diálogo limita parcialmente.


85%

Sub Culture



Fabricante	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Dirección	Pza. de la Unión, 1. Sant Cugat del Vallés 08190 Barcelona
Teléfono	(93) 589 57 20
Precio	8.995 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P133, aceleradora 3D
Soporte de sonido	Sound Blaster y compatibles





Con una idea y un desarrollo cercanos a Archimedean Dynasty, el último juego de Ubi Soft nos transporta a las profundidades marinas donde nos aguardan misteriosas criaturas, civilizaciones perdidas y sobre todo mucha, mucha basura.

20.000 leguas de viaje submarino

BUBBA KOSH, UN PEQUEÑO hombrecillo que vive de realizar prospecciones de Thorium en las profundidades oceánicas, regresa del trabajo un buen día sólo para ver cómo un barril lleno de desechos acababa de destruir su diminuta casa aterrizando sobre ella. Perdido y sin refugio, la única solución que le queda es refugiarse en las Colonias, una zona repleta de desechos humanos que requiere continuamente prospectores para explotarlos, pero al mismo tiempo sumergida siempre en interminables guerras entre las dos facciones dominantes: los Procha y los Bohine.

Nuestra misión será ponernos a los mandos del diminuto pero completo submarino de Bubba y comerciar con los distintos habitantes de las Colonias mientras, de paso, limpiamos un poco el fondo marino de tanta porquería.

También tendremos que cuidar el aspecto diplomático, ya que entre las colonias existe un delicado equilibrio que se mantiene en una tensa guerra fría.

Cada misión tendrá que llevarse a cabo por lo tanto con sumo tacto para no dañar las ya de por sí deterioradas relaciones de un bando con el otro. A medida que aceptemos misiones, tendremos que ir introduciendo mejoras en nuestro submarino y eliminando partes que ya no nos sean útiles.

En cada ciudad se nos ofrecerán nuevas misiones.



Para ello, cada vez que lleguemos a un nuevo puerto, tendremos la opción de adquirir o vender partes del submarino, como sistemas de remolque, succionadores de materia, lanzamisiles, bengalas, cápsulas de escape y muchos elementos más hasta un total de 30.

Pero en estas atípicas ciudades no sólo podremos modificar el vehículo, sino entrar en un auténtico mercado de compra-venta de útiles, maquinaria y elementos que fluctuarán sus precios dependiendo de la demanda y el lugar donde se realice la transacción. Así, tenemos la posibilidad de controlar también algún elemento económico a pequeña escala, que abre increíbles posibilidades a éste ya de por sí completo programa.

Pero sin duda el aspecto más llamativo y el punto más fuerte del juego es su impresionante realización gráfica, que a más de uno dejará maravillado ante el monitor. La recreación del fondo del océano que han llevado a cabo los programadores es soberbia, de una belleza que hay que verla para disfrutarla. Si bien es cierto que en el modo gráfico normal se puede ver claramente (a pesar de la típica y práctica neblina) el molesto efecto de "pop-up" tan característico en este tipo de juegos, la cosa cambia si disponemos de una tarjeta aceleradora 3D. Sub Culture es compatible con las aceleradoras 3Dfx, Power VR y Rendition, y al jugar bajo los auspicios de cualquiera de estas pequeñas maravillas tecnológicas, nos veremos sorprendidos por una auténtica explosión de buen hacer. Las texturas, el colorido, los efectos de luz y el suave desplazamiento nos hacen sentir inmersos por completo en el mundo submarino de Bubba. Incluso desaparece el molesto "pop-up" para verse sustituido por un delicioso juego de luces y sombras.

Por todas estas cualidades podemos acabar diciendo que Sub Culture es un excelente juego, altamente recomendable, con el que disfrutarás durante muchísimas horas mientras ayudas a rehacer su vida a este simpático gnomo submarino.



Mediante un sencillo sistema podemos añadir nuevas piezas al submarino.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Un fabuloso juego y una razón más para comprarse una aceleradora 3D.



Monster Trucks

Fabricante	Psygnosis
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	6.990 Pta.
Sistema mínimo	P75, 8 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P100, 16 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

¡Qué gran idea! Crear un juego relacionado con los famosos y potentes todoterrenos norteamericanos y dejar que el jugador conduzca el que más le guste... Un momento. Ese argumento nos resulta familiar...



Hay que entrar en las metas siguiendo un orden preestablecido.

MICROSOFT TIENE EN SU haber el honor de haberse estrenado en el género del software lúdico deportivo, hace ya un año, con un exitoso programa de carreras que tenía a estos inmensos todoterreno de fondo. Monster Trucks Madness era un original y violento juego de carreras, con multitud de sorpresas (la mayor de las cuales fue saber que Microsoft se iba a dedicar al negocio de los juegos). Ahora le ha llegado a Reflections la hora de coger el testigo e introducirse en este género tan ameno. Monster Trucks es un juego en el que tienes que competir contra otros 8 vehículos controlados por el ordenador por una isla desierta.

Cada fase tiene unas metas por las tienes que pasar obligatoriamente en un orden preestablecido, pero queda a tu libre albedrío la selección de la ruta entre ellas. Aunque al principio lo más recomendable es ir en línea recta, en los niveles más complicados tendrás que escoger cuidadosamente el camino, ya que si vas por terrenos muy accidentados acabarás dañando la suspensión de tu vehículo. Para que no puedas perderte, el programa te ayuda con una flecha que te indica en qué dirección se encuentra la siguiente meta. Junto a la opción de la carrera, Monster Trucks introduce un excitante concurso de aplastamiento de coches, reflejo de las competiciones en las que estos vehículos participan en la vida real.

Segundo





Aunque conduzcamos por terrenos complicados, no hay que preocuparse. Nuestros neumáticos pueden con todo.

En tan sólo 60 segundos, tendrás que desguazar por completo otros coches, indicándote los puntos que consigas lo bien que lo has hecho.

Con todo lo que hemos dicho, parece imposible que Reflections no haya creado un programa mejor que el mítico juego de Microsoft. Lamentablemente, así es.

La compañía responsable de Destruction Derby ha introducido varias deficiencias en Monster Trucks y ha ignorado gran parte de los aciertos del gran juego de Microsoft, lo que limita bastante sus amplias posibilidades.

Inexplicablemente los gráficos son mucho menos detallados, consecuencia obvia de una tasa de frameado menor, y los efectos de sonido son chocantes, llegando a darse el caso de que el motor de tus adversarios suena más fuerte que el tuyo. Otro fallo que tiene el programa es que no permite juego multijugador (uno de los mayores aciertos de MT Madness), lo que unido a la inexplicable ausencia de objetos en los alrededores de los circuitos con los que chocarte o pasar por encima, quita bastante emoción a las carreras

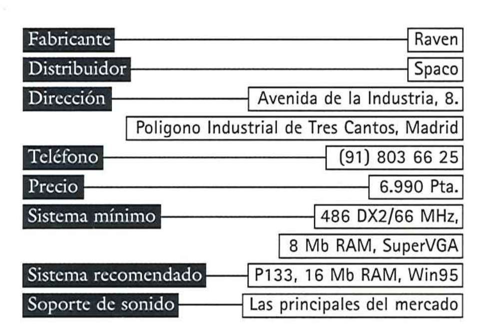
Monster Trucks es un soberbio programa, con el que podrás pasar innumerables buenos ratos, al que un fallo de última hora le ha impedido alcanzar la posición que realmente se merece.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Imprescindible para todos los admiradores de los vehículos gigantescos.



Perfect Assassin



Fabricante	Raven
Distribuidor	Spaco
Dirección	Avenida de la Industria, 8. Poligono Industrial de Tres Cantos, Madrid
Teléfono	(91) 803 66 25
Precio	6.990 Pta.
Sistema mínimo	486 DX2/66 MHz, 8 Mb RAM, SuperVGA
Sistema recomendado	P133, 16 Mb RAM, Win95
Soporte de sonido	Las principales del mercado



En Perfect Assassin se mezclan aventura y arcade para conseguir un juego que, sin ser excesivamente sobresaliente, sabe cumplir.



(Derecha) Deberías aprovechar la menor oportunidad para hablar con todos los personajes que encuentres.

Charon, el asesino perfecto

LA HISTORIA ES UN TANTO complicada: parece ser que hay una raza, los kobrai, a la que se ha encomendado la gestión de la realidad. Esto se hace desde su ciudad, donde se encuentran los motores que crean la realidad. Aunque las otras especies no tienen muy claro si esto es verdad o mentira, nunca han interferido en su trabajo por si acaso, ya que esto podría terminar en la destrucción del universo.

Por otro lado, los pra'min, una agresiva raza de crustáceos, se ha hecho con una criatura llamada "el viajero del tiempo".

Tiene una propiedad única: es capaz de desplazarse a cualquier parte de esta dimensión. Gracias a ella, los pra'min se han introducido en la cuidad de los kobrai, matando al que se les ponía por delante y friendo además a su líder, el arcophyte T'Promiel. Por si esto fuese poco, han producido una serie de destrozos en los sistemas que generan la realidad y han entrado en el Protoverso, un prototipo del universo existente donde se generan los conceptos abstractos que alimentan a la realidad; han pasado todos excepto uno de sus destacamentos de soldados, que se ha quedado a la entrada para vigilar.

Y eso no es todo: también se han llevado una llave que encontraron en lo que quedó del cadáver de T'Promiel, una esfera luminosa que proporciona el acceso a la fuente de energía del universo. Es entonces cuando entra en juego nuestro personaje.

Los kobrai que quedan, desesperados como están, recurren a este personaje, Charon, el asesino perfecto. No es un matón cualquiera; es una de las pocas personas que ha llegado a la cumbre de su profesión: frío, calculador, astuto y sin el más mínimo remordimiento.

Al recibir una transmisión en nuestra nave de una extraña mujer, representante de los kobrai, que tiene intención de contratarnos, Charon se da cuenta de que su memoria ha quedado borrada por alguna causa inexplicable. Sólo rondan dos palabras por su mente: "Carteele" y "D'Grak", cuyo significado es un misterio. Pero eso no es problema para él; tiene un contrato y hay que cumplirlo. Se desplaza al planeta Kar-Naq, que es donde va a tener la reunión, intentando recordar algo de su pasado y pensando en el significado que pueden tener las dos palabras. Aquí es donde comienza nuestra empresa.

La pantalla principal del juego es la típica de los juegos de aventura: vemos a nuestro personaje desde el exterior y podremos realizar todas las acciones que permite el juego usando el ratón. Usaremos el botón izquierdo para movernos e interactuar con personajes y objetos. Si pulsamos el botón derecho, el cursor se transforma en un punto de mira y podemos disparar a todo lo que se mueva, y a lo que no se mueva también. Tenemos una serie de botones con las opciones del juego en la parte inferior de la pantalla, además de indicadores que nos informan de cuánta munición nos queda, la dirección en la que estamos orientados y el nombre del objeto al que estamos mirando, o la acción a realizar con él.

A lo largo del juego podremos hablar con una serie de personajes que nos darán pistas y otras ayudas. En esta situación veremos en la pantalla una animación de Charon y la persona o cosa con quien esté hablando. En la parte inferior izquierda de la pantalla nos encontraremos con tres iconos que corresponden a otros tantos posibles tipos de principio de la pregunta que queramos hacer: "¿dónde está?", "¿qué es?" y "¿quién es?". En la parte central veremos una serie de iconos con los que podremos seleccionar el tema que deseemos tratar. Así, si escogemos como principio de la pregunta "¿dónde esta?" y como tema "la ciudad", estaremos interrogando a quien sea acerca de la localización de la ciudad. Por último, en la zona derecha veremos una barra que podemos desplazar por una zona en la que hay tres colores. Cada uno de ellos indica la actitud de Charon hacia su interlocutor: humilde, normal y agresivo. Dependiendo de con quién hablemos podremos obtener mejores resultados si usamos uno u otro tipo de actitud.

Tanto el manual como el juego han sido traducidos al castellano. Su calidad gráfica no es mala, mezclando gráficos renderizados con mapas de bits, pero al acercarse demasiado algún personaje a la parte inferior de la pantalla se ven unos cuadros bastante grandes. El aspecto sonoro está bien, aunque quizá es algo escaso en cuanto a efectos de sonido; la banda sonora acompaña al juego sin llegar a cansar.

"Charon se da cuenta de que su memoria ha quedado borrada por alguna causa inexplicable"

De armas tomar

Respecto al arsenal ofensivo de Charon, sólo cuenta con un arma, aunque puede cargarla con tres tipos de munición. La munición multiuso es la que más usaremos a lo largo del juego. Aunque no es muy potente ni permite disparos muy rápidos, tendremos un suministro infinito de balas. Además es útil contra cualquier tipo de objetivo. La munición de alta velocidad es más potente que la multiuso y permite hacer disparos mucho más rápidamente. A lo largo del juego encontraremos cargadores con este tipo de balas, cuya cantidad está limitada. Conviene reservarla para situaciones difíciles o para enfrentarse a cierto tipo de criaturas, que serán más vulnerables a la munición de alta velocidad que a cualquier otro tipo. Las granadas explosivas son la munición más potente y destructiva que podas encontrar en el juego. Tiene además otras propiedades, como la de hacer agujeros en algunos objetos sólidos. Es especialmente útil contra algunos tipos de enemigos, en particular los más duros.



Dispara y olvida



La pantalla de conversación es de lo mejor del juego.



Las animaciones que encontramos en el juego están bastante bien realizadas, excepto quizá la de la introducción, que resulta algo pobre. Por otra parte el juego es fácil de usar y en general bastante original, en especial a la hora de hablar con los personajes.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Aventura y acción, todo en el mismo juego.

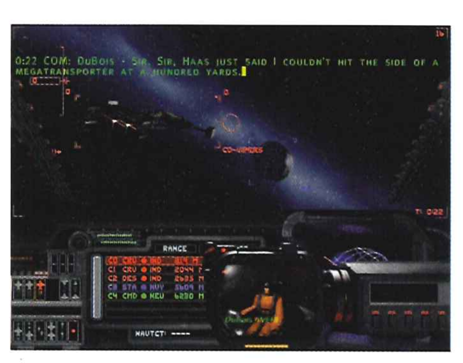


I-War

Sobre[...]

Empiezan a llenarse de naves los espacios siderales por encima de nuestro planeta, pero I-War ha disparado una primera salva devastadora en la guerra venidera.



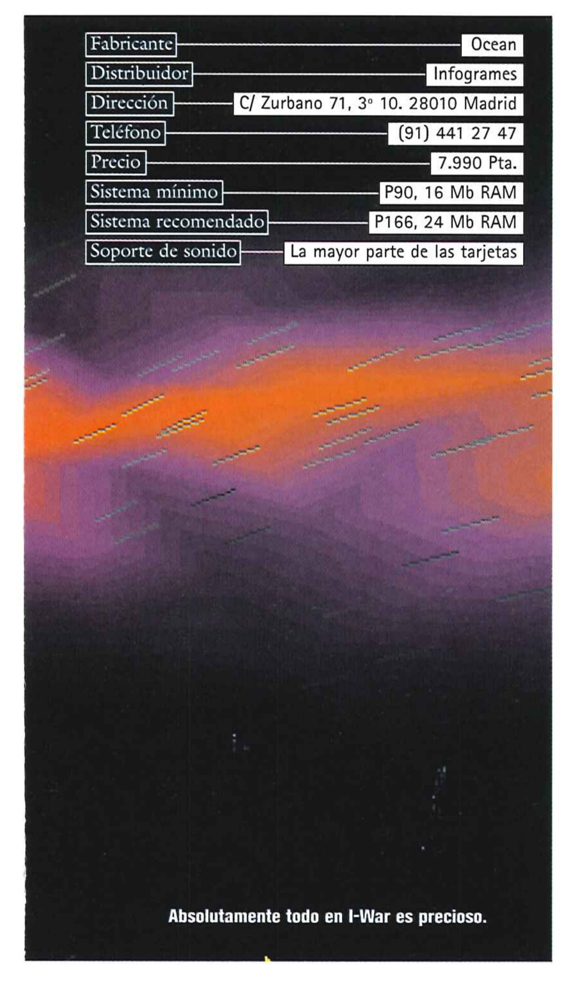






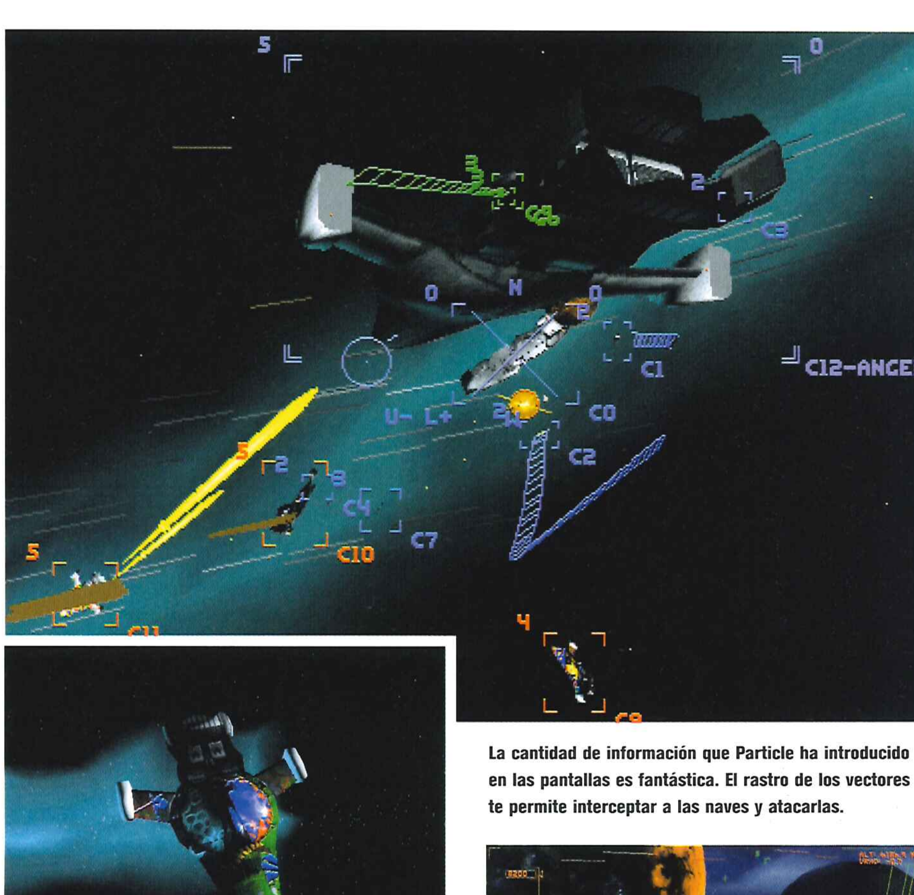
(Arriba) El panel de navegación (en sentido de las agujas del reloj, desde arriba a la izquierda) tiene cuatro pantallas: mando, navegación, ingeniería y artillería.

EL ESPACIO ES, COMO DICE EL dicho, muy grande. Y hasta la llegada de I-War esto ha supuesto bastantes problemas para los diseñadores de juegos. Dar respuestas a las piedras angulares del género (el viaje y el combate) dentro de un espacio en teoría infinito, se han resuelto con un éxito mediano. Eso se debe al hecho de que si puedes escapar en cualquier momento, la tensión del combate sufre, y si no puedes hacerlo, los escenarios de la misión quedan limitados a una única área. Las compañías han dado respuestas muy diversas: Elite trató de solventar el problema mediante el uso de un motor de saltos (con frustrantes retrasos en los que había que esperar a las otras naves), Wing Commander lo hizo lanzándote contra una



Fabricante	Ocean
Distribuidor	Infogrames
Dirección	C/ Zurbano 71, 3º 10. 28010 Madrid
Teléfono	(91) 441 27 47
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P166, 24 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

Absolutamente todo en I-War es precioso.



La cantidad de información que Particle ha introducido en las pantallas es fantástica. El rastro de los vectores te permite interceptar a las naves y atacarlas.

ogedor

serie de enemigos en sus propias "burbujas" de espacio, y TIE Fighter colocándote directamente en tu destino final. Habría sido más fácil para I-War copiar una fórmula existente, pero ese no es su estilo. I-War es una colección de ideas nuevas, algunas de las cuales son fantásticas, otras no tanto, pero que en conjunto forman un juego que rivaliza con los mejores del género.

Los (glup) 13 minutos de introducción no son una pérdida de tiempo en absoluto. Te introducen sin esfuerzo alguno en un nuevo universo (uno centrado en el Sistema Solar y en las estrellas de sus alrededores) y te deja perfectamente preparado para los sucesos que transcurren durante el juego. Las misiones de entrenamiento te familiarizaran con los controles de tu nave, un crucero de la clase Dreadnought, de 200 metros de largo. Pronto queda claro que esta inmensa bestia metálica está más cercana a las leyes físicas de una nave real que a la fantasía onírica de un programador en una noche de verano. Es rápido (aunque no llega a los extremos de Frontier), por lo que podrás esquivar el fuego enemigo si eres lo bastante hábil, en la mejor tradición de los simuladores de vuelo. La nave tiene cuatro motores direccionales (siendo los principales los situados en la base de la nave), lo que le





(Arriba a la izquierda) Esta nave de aspecto tan curioso tiene graffitis. (Abajo) Combate orbital en torno un satélite terraformado.

permite efectuar giros bruscos a gran velocidad, muy útiles en la defensa. Dichos motores pueden ser dañados por el enemigo, con la resultante pérdida de maniobrabilidad. La ventaja de tener una nave tan grande es que el daño puede ser reparado por tu tripulación desde la consola de ingeniería, dejándote libre para ocuparte de la oposición hasta que los lasers (o lo que sea) vuelvan a funcionar. Tu puente de mando también te ofrece información auxiliar, como los objetivos de la misión, informes e información general a la que puedes acceder desde un control separado en cualquier momento. La navegación y el combate (en los que emplearás la mayor parte de tu tiempo) se manejan mediante una tercera pantalla. No llaman mucho la atención, pero el estupendo modo de artillería los complementa perfectamente. Aunque hay muchas teclas de control para manejar las numerosas maniobras y operaciones, debido a su sencillez es imposible equivocarse, y asimilarás los controles rápidamente.

I-War es el juego de combate espacial con mejor aspecto que hemos visto nunca. Cada nave está completamente texturizada, con sus luces y sus sombras. Los lasers están soberbiamente detallados, incluso cuando pasan a través de los cascos, siendo muy tentador el acercarse a las superficies a las que disparas para echar un vistazo. Pero lo mejor de todo es que funciona bastante bien en un PC de gama baja, sin el soporte de tarjeta 3D (la cual no mejora el juego en nada). I-War emplea las dos primeras horas de juego eliminando todas las ideas preconcebidas de TIE Fighter con las que comienzas a jugar, y tras eso, comienza a establecer su propia personalidad.Casi todas las misiones, y son cerca de 40, están muy relacionadas con la historia. Hay muy pocas en las que tengas que volar al punto A y pelear un poco antes de volver a casa. Tu nave es capaz de saltar entre varios sistemas estelares usando una serie de puertas espaciales, estratégicamente colocadas al estilo Babylon 5, de la misma manera en que puede viajar rápidamente por su interior usando sus motores LSDI.



Las enormes estaciones espaciales tienen relación con la mayoría de las misiones. Recolectar en ellas equipo o tripulación es algo muy común.

Una ayuda inestimable

El piloto automático de I-War es un elemento insustituible en nuestra tarea de librar a la galaxia de la presencia de cualquier conflicto armado (y permanecer vivos al mismo tiempo). Sus numerosas opciones, entre las que destacan el viaje, el atraque o igualar velocidad con otras naves, no sólo son excelentes, sino que funcionan perfectamente siempre. Esto no debería ser una sorpresa, pero lamentablemente en más de una ocasión nos hemos encontrado con juegos que tenían estos dispositivos para ayudarte, y que funcionaban erróneamente en la mayoría de los casos. I-War es pues, una agradable sorpresa, que esperamos sea la primera entrega de una nueva tendencia y no una afortunada excepción.

La amplia gama de posibilidades que ofrece este método excede las posibilidades de cualquier otro desarrollo del mercado, y afortunadamente los programadores las han explotado en su totalidad. Los objetivos preestablecidos frecuentemente requieren raciocinio, mucho viaje e intuición, y rara vez se vuelven un masivo y frenético intercambio de disparos entre tu nave y las del enemigo. Recoger sondas de pilotaje, hacer atracar con éxito cápsulas de antimateria o seguir a naves no detectadas a través de una serie de saltos, son unos pocos de los desafíos que te esperan. Todas las misiones pueden volver a ser jugadas, ya que puedes volver a jugar cualquier fase de la campaña para ver si conduce a alguna lineal argumental diferente. La variedad de las tareas es tan grande que al final de la campaña sólo habrás realizado un par de veces cada una de ellas.



La pantalla de navegación es la que utilizarás más frecuentemente.

El combate en órbita es una habilidad que necesitas dominar (mantener la posición en torno a un satélite en órbita al mismo tiempo que estás envuelto en un combate espacial, es el tipo de acción al que tendrás que acostumbrarte una vez hayas aprendido a manejar los controles básicos). Estos controles son el secreto del éxito de I-War. La navegación a un punto de destino y la selección de un objetivo se realizan mediante el uso del punto de mira del joystick (y de hecho es el mejor uso que se le ha dado nunca en un juego a este periférico generalmente poco utilizado), mientras que los motores son controlados por la potencia, con matizaciones introducidas por el teclado. Tu escudos no te ofrecen inmunidad absoluta en los disparos iniciales (un par de disparos afortunados pueden debilitar tus motores), por lo que volar directamente hacia el enemigo al principio del combate es menos recomendable que en TIE Fighter.

"Es una alternativa factible a TIE Fighter"

De esta manera, se potencia también un sistema de ataque que se basa más en la velocidad y en los vectores que en la fuerza bruta. El movimiento del enemigo y los rastros de los misiles se representan, magníficamente, como una serie de arcos brillantes en el espacio destacados sobre una nebulosa en formación. Tu HUD contiene información muy detallada sobre la dirección en la que está tu objetivo, el estado de los escudos, daño y el sistema de armamento (hay un sistema automático de fuego para las distancias largas, y uno manual mucho más rápido que sirve para las cortas).

Con respecto a los escáneres espaciales 3D, hay que admitir que es muy difíciles hacerlos funcionales y claros al mismo tiempo. Teniendo en cuenta el conjunto de I-War, tenemos que decir que este apartado ha sido uno de los elementos peor elaborados del programa, pero afortunadamente contamos con la asistencia del completísimo HUD, que nos ayuda a solventar el problema.

La soberbia presentación de I-War, unida a su extraordinaria mecánica de vuelo, eclipsa a cualquier simulador espacial aparecido hasta el momento (incluso las escenas animadas superan a los mejores esfuerzos de Origin). TIE Fighter, no obstante, logra mantenerse en cabeza gracias a elementos como el establecimiento de objetivos primarios y secundarios, y su sencillo motor, que se basa en el equilibrio entre motores, escudos y lasers, que tan buenos resultados ha dado al Lado Oscuro de LucasArts. I-War ha triunfado en lo que realmente importa.

Es una alternativa factible a TIE Fighter, un juego que desearás acabar, y al fin y al cabo, ese es el máximo galardón al que todo juego aspira.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Precioso, con estilo, variado y desafiante: un gran juego.



F1 Racing Simulation



Fabricante	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Dirección	Pza. de la Unión, 1. Sant Cugat del Vallés 08190 Barcelona
Teléfono	(93) 589 57 20
Precio	8.995 Pta.
Sistema mínimo	P120 y 3Dfx o bien 150 y tarjeta 3D, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P200, 3Dfx, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Compatibles con Win95



¿Quién no ha deseado nunca correr como un loco en una carrera de Fórmula 1? Ubi Soft te da la oportunidad de hacerlo con su nuevo simulador de carreras: F1 Racing Simulation.

Acelera y gana

LAS TARJETAS GRÁFICAS aceleradoras 3D se van abriendo camino poco a poco, siendo cada vez más utilizadas, incluso requeridas, por más juegos. Éste es el caso de F1 Racing Simulation, el último juego de carreras que nos ofrece Ubi Soft. Este desarrollo es uno de los más realistas que se han hecho; incluso ha sido desarrollado con la ayuda de ingenieros de Renault, y ofrece más opciones que la mayoría de los juegos de este tipo, como por ejemplo la posibilidad de tomar el papel de un conductor famoso de los 22 que se nos ofrecen, cada uno de su equipo, optimizar el coche a nuestro gusto, etc. Todos los datos que incluye el programa, como estadísticas, datos técnicos y demás, están actualizados y pertenecen a la temporada de 1996, al igual que las pistas, los conductores y los coches. Respecto a los circuitos, el programa incluye nada menos que 16, pertenecientes a todo el mundo, siendo cada uno de ellos una fiel reproducción de los originales. Al seleccionarlos se nos ofrece una serie de datos pertenecientes a ellos y al país en el que están. Los 22 conductores son estrellas mundiales, por lo que seguro que todos ellos nos resultan conocidos. Cada uno conduce su propio coche, pero podemos modificar algunas partes de éstos, como los alerones, frenos, suspensión, etc., de tal forma que se adapte más a nuestro gusto. También se ha tenido en cuenta la inteligencia artificial de nuestros oponentes, que responderán a nuestras acciones y al estado de la carretera de forma mucho más realista que la acostumbrada en estos juegos. Las carreras pueden realizarse en condiciones atmosféricas diversas, respondiendo nuestro coche de forma muy distinta si, por ejemplo, el terreno está mojado o seco. Hay varios tipos de cámaras externas, como vista de persecución, cámaras de seguimiento, cámaras del circuito, etc. Las paradas en los boxes son en tiempo real; si se tarda 30 segundos en reparar algo, tendremos que esperar durante este tiempo mientras nuestros técnicos trabajan como locos. Respecto al nivel de dificultad, hay cuatro posibles selecciones que afectarán a diversos factores. Así, desde los pilotos más novatos a los más experimentados podrán demostrar su habilidad en la pista. Como ya viene siendo habitual en este tipo de juegos hay varios tipos de carreras, como entrenamientos, campeonatos, pruebas de tiempo y Gran Prix.

"Respecto a los circuitos, el juego incluye nada menos que 16, pertenecientes a todo el mundo, siendo cada uno de ellos una fiel reproducción de los originales"



(Arriba) Las condiciones atmosféricas afectan a la carrera. (Derecha) Acción en los boxes.

También se ha incluido una opción de juego en red con la que podrán jugar hasta cuatro jugadores a la vez. Quizá el único punto algo más oscuro del juego sean los requerimientos mínimos, que no tienen nada de mínimo. El juego requiere al menos un Pentium 120, aunque necesitarás un ordenador bastante más potente para obtener todo lo que este increíble juego tiene que ofrecerte. A pesar de todo, si te gustan las carreras y tienes un buen ordenador, F1 Racing Simulation es tu juego.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Para los que les gusten los simuladores de Fórmula 1 y posean un buen ordenador.



Mass Destruction

Fabricante	BMG
Distribuidor	Erbe
Dirección	Méndez Álvaro, 57. 28045 Madrid
Teléfono	(91) 506 42 00
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Windows 95
Sistema recomendado	P133, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Las principales tarjetas

Con un título tan sugerente es obvio que no te vas a encontrar con una sosegada aventura gráfica. Tras su paso por las consolas nos llega este sugerente arcade en el que tenemos que liberar el mundo libre, arrasando (cómo no) a todos los enemigos descerebrados que se nos pongan por delante.

Destrucción masiva

Los gráficos isométricos son bastante sencillos.





(Arriba) Para terminar con éxito las misiones es fundamental recoger los potenciadores. (Abajo) Tendremos que tener cuidado con el agua, ya que el tanque no es anfibio.



EN UN LUGAR DEL PLANETA, DE cuyo nombre no queremos acordarnos, había tiempo ha un país de gobierno justo y benevolente. Pero dentro de esa nación había individuos desalmados que no querían que esa situación se prolongase más en el tiempo, así que optaron por realizar un pequeño golpe de estado, con vistas a "arreglar" el país y establecer una república. Ahí es donde entras tú. Aunque sabes muy bien que ésta no es tu guerra, y es muy probable que no te sientas las piernas, te lanzarás sobre el tanque más cercano que veas y, ni corto ni perezoso, la emprenderás a cañonazos con todo el ejercito republicano, dispuesto a machacarlo antes de irte a cenar. Bajo este argumento tan rocambolesco se esconde uno de los juegos más adictivos que te puedas imaginar. Mass Destruction es una conversión de un título de consola, que en su día cosechó muchos éxitos.

"Bajo un argumento muy rocambolesco se esconde uno de los juegos más adictivos que te puedas imaginar"

En él puedes elegir entre tres tanques diferentes para realizar una serie de misiones que te permitan liberar al país. El primero es el Cheetah, un blindado que es muy rápido pero con muy poco blindaje. Otro es el Viper, que tiene un nivel medio en los dos factores. El tercero es el Cobra, un vehículo que está blindado a más no poder, pero es extremadamente lento. El juego está estructurado en torno a una serie de campañas, cada una con varias misiones que has de realizar. El mecanismo de todas ellas es el mismo: te enfrentarás tú solo con tu tanque contra un número mucho mayor de tropas enemigas, teniendo que cumplir una serie de objetivos especificados anteriormente en un informe. Un aliciente que tiene este juego es que en cada misión hay unos blancos u objetivos extra, los cuales desconoces, pero si los realizas te proporcionarán bastantes puntos extra. De esta manera se trata de estimularte a que explores todo el mapa, tratando de descubrirlos.
Independientemente de que los busques o no, para poder llevar a cabo tu misión sin ningún percance tendrás que ir recolectando todos los potenciadores que vayas encontrando por el camino. Estos son desde todo tipo de munición a la imprescindible restitución del blindaje perdido por el fuego enemigo.
Mass Destruction es un juego sencillo, que no aspira a otra cosa que a entretener al que juegue con él, pero que demuestra, una vez más, que no hay nada que la consola pueda hacer que el PC no pueda igualar o superar.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Destruye cuanto quieras en un juego sin complicaciones.





SPICE

Geri Halliwell Windows - CD-ROM **GAMES**



PUZZLE, MOSAIC & SHOW

Todo incluido en este CD-ROM

Estas fotografías exclusivas de Geri Halliwell son parte de una serie de mas de 120 tomadas en España, jamas publicadas y solo para tu disfrute (algunas muy "picantes"). Todas ellas forman parte de "Puzzle" y "Mosaic", 2 de los 3 juegos incluidos en el CD-ROM

LLAMA AHORA O RELLENA EL CUPON ADJUNTO

(91) 457 91 91

Utilizando el arte de los bioritmos, "Spice Compatibilidad" lleva pre-instalado los bioritmos de las 5 Spice Girls, para que puedas compararte o comparar tus amigos con las "Spice" - **NO TE LO PIERDAS** - Simplemente elige la chica con quien desees compararte y entra tu fecha de nacimiento, podrás ver inmediatamente cual es vuestra compatibilidad tanto "física" como "emocianal" e "intelectual. Los resultados son dados desde el mes anterior hasta tres meses después.

¡TE DIVERTIRAS DURANTE HORAS !

Enviar a: OK PC GAMER, Plaza República del Ecuador nº 2, planta. 1ª - 28016 MADRID

NOMBRE, APELLIDOS

CALLE

Nº PISO C.P.

CIUDAD

Formas de envio:

❑ POR CORREO ❑ POR SEUR (si elige esta opción no olvide indicar su teléfono, además de añadir 1800 ptas. de gastos para peninsula y 1950 ptas. para baleares). TEL.:

VALIDA DESDE VALIDA HASTA ❑ MASTER CARD ❑ VISA

Doy mi conformidad para que sea cargado en mi tarjeta de crédito la cantidad correspondiente a mi pedido. Esta cantidad no será cargada hasta el envio de los productos.

Ctad.	PRECIO UNIDAD PTAS.	TOTAL Ptas. (añadir gastos de envio por agencia si procede)
	2.995	

AÑADIR TAMBIEN GASTOS DE EMBALAJE, FRANQUEO Y ENVIO 600 Ptas.)

FIRMA

Lands of Lore: Guardians of Destiny

Fabricante	Westwood
Distribuidor	Virgin
Dirección	Hermosilla, 46 - 2º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 578 13 67
Precio	7.990 Pta.
Sistema mínimo	P75, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P90, Win95
Soporte de sonido	Sound Blaster y compatibles con Win95

Si hay un programa venerado por los amantes del rol, es sin duda Lands of Lore. Aparecido hace ya más de tres años, y muchos lo recuerdan como el mejor juego de su género. Ahora, tras constantes cambios en su desarrollo y continuos retrasos en su salida, llega por fin a nuestro país su esperada segunda parte.

DESPUÉS DE TRES AÑOS DE desarrollo y la intervención de la mano maestra de los programadores de Westwood, hemos podido ver lo que tanto esperábamos: el juego de rol definitivo. En Guardians of Destiny tomamos el papel de Luther, hijo de la malvada bruja Scotia que tanto nos hizo sufrir en la primera parte con su molesta habilidad de cambiar de forma gracias a una antigua máscara. Mientras Scotia agonizaba víctima de uno de los héroes de Gladstone, decidió pasarle a su hijo su extraña "habilidad" pero, por jugarretas del destino, el poder se deformó y ahora Luther no lo controla. Por si fuera poco, al regresar a Gladstone Luther es reconocido, acusado por los crímenes de su madre y encarcelado.

Y éste es precisamente el punto de partida del juego. Luther se acaba de fugar de la cárcel y nuestra única esperanza es encontrar al Draracle, esa criatura mítica mitad dragón mitad hombre que ya tuvimos ocasión de ver en Lands of Lore I. Los que ya jugaran a esta primera parte (¿quién no lo ha hecho?) encontrarán tantas diferencias en esta secuela que, probablemente, si no fuera por la trama pensarían que no tiene nada que ver un juego con otro. Y es que, pese a mantener la vista en primera persona, nos encontramos con un entorno tridimensional que permite una libertad total de movimientos para explorar e investigar. La interfaz ha sido igualmente reelaborada, y ahora se reduce a un pequeño marco situado en una de las esquinas con la cara de nuestro protagonista y dos pequeñas ventanas para la magia y el arma. Es decir, que todo ha sido simplificado al máximo para que el jugador se concentre en la acción y en la historia. Otro detalle importante es que, a diferencia de otros juegos del mismo género, la historia es bastante lineal. Si, por ejemplo, Daggerfall se caracterizaba por dejar que el jugador crease la trama en función de sus acciones, Guardians of Destiny, por el contrario, nos permite sentirnos los protagonistas de una maravillosa historia en la que no tenemos tanta libertad para elegir el desenlace, pero que podemos vivir mucho más intensamente.



Rol en estado puro

Y es que Guardians of Destiny tiene probablemente las escenas en FMV de mayor calidad que se hayan visto hasta la fecha, que se van alternando con las fases en 3D para crear una envolvente historia que te llevará por los más recónditos y exóticos parajes de estas tierras de leyenda que Westwood ha creado.

Guardians of Destiny nos llevará a mundos donde la magia es parte de lo cotidiano.



En definitiva, Guardians of Destiny es una auténtica inversión que proporciona horas de disfrute, gracias a sus cuatro CD-ROM repletos de historia y a su magnífica realización técnica, que eleva las posibilidades de los juegos de rol a cotas insospechadas hasta el momento de su aparición. Es una auténtica experiencia interactiva que convencerá tanto a los amantes del rol como a los que busquen vivir una aventura inolvidable.

OK PC GAMER – VEREDICTO

El mejor juego de rol de todos los tiempos.



International Rally Championship

Fabricante	Europress
Distribuidor	Arcadia
Dirección	Paseo de la Castellana, 52. 28046 Madrid
Teléfono	(91) 561 01 97
Precio	6.490 Pta.
Sistema mínimo	486/Pentium, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P166
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

A todo gas

Barro, lluvia, espectadores animando a los lados del camino y una pareja en lo alto de un podio agitando una botella de Cava. Todas ellas son las escenas asociadas a los rallies cuando los ves por televisión. Si alguna vez te preguntaste cómo se sentían los protagonistas de este deporte, esta es tu oportunidad.

Una gama de extensos vehículos está a tu disposición.

UNA TENDENCIA CADA VEZ MÁS evidente dentro del mundo del software lúdico en general, y de los juegos deportivos en particular, son las constantes mejoras a las que se someten los motores de los programas, buscando gráficos cada vez más realistas. Esto, que en principio no es malo, más de una vez ha generado la desagradable situación de encontrarnos con juegos de impresionante aspecto visual, pero de escasa o nula consistencia, a los que jugar es francamente aburrido. International Rally Championship es un programa que se aparta por completo de esta línea. Sus gráficos distan mucho de ser espectaculares, y aunque tiene un gran número de circuitos, lo cierto es que el manejo de los coches es algo irreal porque parece que no pesan, pero todas esas taras las compensa con una jugabilidad inimaginable. Nada más empezar, te encuentras con un extenso menú que te permite configurar absolutamente todos los aspectos del juego, desde el tipo de control que quieres, hasta las características del auto, pasando por los circuitos o el tipo de competición. Dejando a un lado los controles, vamos a analizar los demás temas en profundidad. En lo referente al coche, hay un minucioso menú con características tan importantes como el realismo de los choques, o el número y la IA de los vehículos rivales, pero la que sin duda alguna es su opción más lograda es la de repostar. Si la tienes activada, tendrás que estar atento a las paradas de combustible, ya que de lo contrario corres el riesgo de quedarte tirado a mitad de la carrera. Este riesgo se acentúa cuando compites bajo los efectos de una climatología adversa. Dentro de la opción circuitos, podrás seleccionar tramos de cualquiera de los muchos incluidos en el programa, e incluso podrás seleccionar las condiciones atmosféricas, el momento del día en el que corres o el número de vueltas de la carrera. En lo referente a la modalidad de juego, International Rally Championship posee dos bien diferenciadas. Una es la arcade. En ésta, tu enemigo principal es el cronómetro, ya que tienes que atravesar una serie de puestos de control en un tiempo determinado. La otra es la modalidad de simulación, en la que competirás en los circuitos internacionales, y en la que tendrás que configurar tu vehículo antes de cada carrera. En ambas modalidades puedes escoger el nivel de dificultad. Sólo con lo que hemos dicho anteriormente ya bastaría para hacer de este programa un juego excelente, pero es que aún hay más. International Rally Championship lleva incorporado un completísimo editor de tramos que te permite crear todos los circuitos que desees, por lo que la vida efectiva del programa se alarga de manera considerable. Si a eso además le añadimos que puedes jugar en red con otros 7 amigos, coincidirás con nosotros en que se vuelve una opción importante a tener en cuenta por todos los amantes del género.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Ameno, divertido y espectacular. Con el tiempo se convertirá en un clásico.



Kiko World Football

Fabricante	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Dirección	Plaza de la Unión, 1
	08190 Sant Cugat del Vallés - Barcelona
Teléfono	(93) 544 15 00
Precio	5.995 Pta.
Sistema mínimo	P60, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P120 o superior
Soporte de sonido	La gran mayoría



¡Kikogol, Kikogol...!

Ya que podemos considerar nuestra liga de fútbol superior a la francesa, y como los franceses nos superan en cuanto a desarrollo de juegos, por lo menos tendremos que contentarnos con que usen a nuestras figuras nacionales para publicar sus juegos.

POR TODOS ES CONOCIDA LA fama que tiene los franceses en cuanto a diseño gráfico computerizado y aplicaciones multimedia. Pero últimamente parece que también destacan en cuanto a desarrollo de juegos se refiere, con Cryo y Ubi Soft al frente. Ésta última, pionera en los juegos desarrollados para MMX, nos ofrece esta vez este arcade deportivo con un conjunto de características bastante prometedor.

La primera característica relevante del juego es que posee los derechos de los nombres de los 358 equipos incluidos, así como el de todos sus jugadores ("casualmente", Kiko no es nombrado así en el juego, sino como F. Narváez). En primer lugar deberemos optar por jugar un partido amistoso, un campeonato, participar en una liga, en una copa o entrenar. También existe la posibilidad de particularizar un torneo con un máximo de ocho jugadores que elegirán su equipo preferido de entre la extensa base de datos disponible. También tenemos la posibilidad de jugar con cualquiera de los equipos al fútbol sala. Cabe destacar la opción de entrenamiento, ya que es lo único que verdaderamente se sale fuera de lo común en este tipo de juegos. En ésta deberemos ir superando diversas pruebas para un nivel de dificultad que nosotros elegimos. A mayor nivel de dificultad más contrincantes habrá procurando que no las podamos superar. Podremos practicar hasta la saciedad los saques de esquina para aprender a marcar como lo hace el ordenador cuando los saca. En la opción de fútbol sala se ha sustituido esta opción por el entrenamiento frente a la portería, ya que en la versión del juego no existe el corner. También practicaremos tiros directos, faltas con barreras, regates (sorteando conos), paredes uno-dos, ataque y defensa. No sólo existe la posibilidad de editar nuestro propio torneo. También podemos editar nuestro equipo o campeonato liguero, así como también podremos elegir el color de las camisetas de nuestros jugadores y la estrategia que seguirá nuestro equipo (que además de las clásicas defensa, ataque, etc., incluye el juego a la inglesa "Kick & Rush" y el juego a la italiana "Catenaccio"). Pero un juego de fútbol, si debe destacar por algo, es por sus gráficos en el aspecto arcade, y Kiko World Football no se encuentra a la altura de las circunstancias. Esto no quiere decir que los gráficos sean malos, pero la verdad es que no se pueden comparar siquiera con juegos publicados hace dos años, como por ejemplo Actua Soccer, que lo supera con creces. El juego utiliza la última versión de DirectX y se ejecuta en Windows 95, por lo que las imágenes digitalizadas de los movimientos de los jugadores pueden ejecutarse más rápido (incluso podemos seleccionar la velocidad deseada), pero siguen sin ser tan realistas como las de otros títulos. Aún así, el juego resulta fluido y divertido, en el que podrás realizar pases de tacón, chilenas, etc.; además, podemos elegir nuestros equipos favoritos.

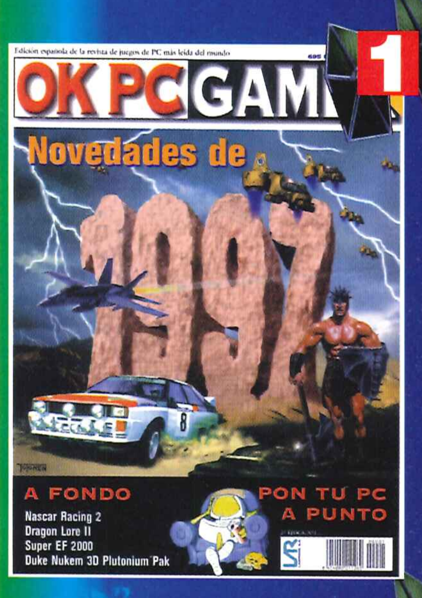
OK PC GAMER – VEREDICTO

Aunque posee diversas opciones innovadoras, no es tan realista como otros juegos.



OK PC GAMER

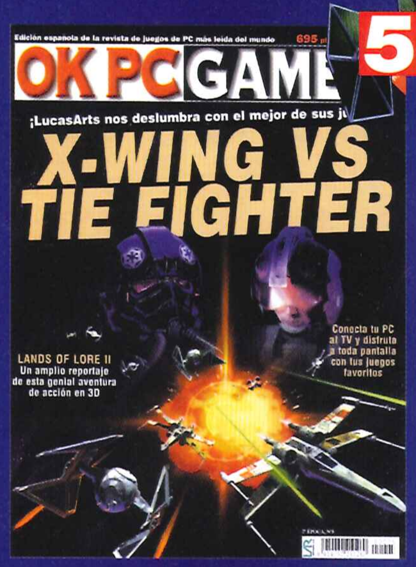
¡También los atrasados tienen su importancia! (aunque sean números)













Rellene este cupón y envíelo a: LARPRESS

Pza. República de Ecuador, 2-1°. 28016 Madrid. Tno.: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36

DESEO RECIBIR CONTRAREEMBOLSO LOS NÚMEROS DE **OK PC GAMER** QUE INDICO, AL PRECIO DE **695 PTA**. POR EJEMPLAR MÁS **300 PTA**. DE GASTOS DE ENVÍO (SE SERVIRÁN SÓLO LOS NÚMEROS QUE NO ESTÉN AGOTADOS EN EL MOMENTO DEL PEDIDO)

DESEO RECIBIR LOS NUMEROS: ______________________ Firma

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________

DIRECCION ______________________ Nº ________ PISO ________ TNO ________

C.P. ________ POBLACION ______________________ PROVINCIA ______________________

La Sombra sobre

Fabricante	Topware
Distribuidor	Topware
Dirección	Travesía de Conde Duque 5. 28015 Madrid
Teléfono	(91) 547 86 19
Precio	4.995 Pta.
Sistema mínimo	486/33, 8 Mb RAM, VGA
Sistema recomendado	Pentium, 16Mb RAM, SuperVGA
Soporte de sonido	La gran mayoría

Tras Blade of Destiny y Star Trail llega la tercera parte de la trilogía de los reinos de Arkania, con más acción, aventura y emoción que nunca.

"Esta extraordinaria aventura mezcla perfectamente el estilo de aventura de rol clásica con gráficos sorprendentes, y acción frenética y continua"



Rol exquisito

LA CIUDAD DE RIVA ES UNO DE los puertos comerciales más famosos de la zona, además de ser un centro artístico de gran renombre, por lo que, ¿qué mejor lugar para descansar puede encontrar un grupo de aventureros fatigados tras su vagabundeo por las Northlands? Animados ante la perspectiva de pasar unos días de tranquilidad, los protagonistas de esta historia llegan a la ciudad, pero una vez allí, ven que las cosas no van muy bien. El normalmente ajetreado puerto se encuentra inactivo, con muy pocos barcos fondeados en su interior. Las calles, en teoría rebosantes de actividad y paseantes, están completamente vacías, y las pocas personas que se ven, caminan cabizbajas rehuyendo la mirada de los visitantes. Es obvio que algo grave está ocurriendo, y queriendo conocer exactamente lo que es, los aventureros se dirigen al templo de La Cornuda. Una vez en su interior, la sacerdotisa les comunica que últimamente la actividad de los orcos se ha recrudecido, llegando incluso a tratar de interceptar a los barcos que se dirigían a puerto. Los enanos de las montañas también han sufrido numerosos ataques por parte de los "pieles negras", con el consiguiente descenso en el comercio de la ciudad. Por si fuera poco, circulan perturbadores rumores. Los ataques que Riva está sufriendo al mismo tiempo por tierra y mar están muy bien organizados y coordinados, demasiado para ser fruto de la mente de algún ambicioso caudillo orco. Las sospechas se decantan por la posibilidad de que alguien más manipulador y artero esté detrás de ellos, y que estas incursiones no sean más que maniobras destinadas a debilitar la ciudad antes de hacerse con ella. Ante un panorama tan lúgubre, muchos habitantes de Riva han optado por marcharse con sus familias a otros emplazamientos más seguros. Los que en cambio han optado por permanecer en la ciudad, se vuelven cada día un poco más paranoicos y desconfían de todo el mundo, sobre todo de la aislada comunidad elforca que vive en el norte, y a la que acusan abiertamente de estar detrás de los ataques. La sacerdotisa teme que la situación degenere hasta llegar a una revuelta violenta. Personalmente no cree que los elforcos tengan ninguna relación con los ataques, y pide a los personajes que investiguen en la ciudad y que traten de descubrir lo que ocurre. Tras recibir su bendición, los aventureros salieron del templo y...

El resto tendrás que descubrirlo por ti mismo jugando a este extraordinario programa que combina perfectamente el estilo de aventura de rol clásica con unos gráficos exquisitos y una acción frenética y continua. Su interfaz cómoda e intuitiva te permite acceder a las acciones de los personajes en cualquier momento sin ningún menoscabo al desarrollo de la historia. La Sombra sobre Riva es el juego más complejo de toda la trilogía, no sólo a nivel técnico (aunque sus requisitos son muy bajos), sino a nivel de trama, investigación, interacción con los personajes y complicación. Buena prueba de ello es el nivel mínimo con el que comienza cualquier aventurero, que es 6, o los pintorescos personajes no jugadores con los que te tienes que

Riva

relacionar, como la propietaria del burdel de la ciudad, que información, lo que se dice información, al principio no da mucha, pero al fin y al cabo no todo en la vida del guerrero es luchar. La partida de aventureros iniciales está bastante equilibrada, pero si por cualquier motivo prefirieres emplear a algún otro héroe, el sistema de generación de personajes te permite crear rápidamente otros con los que adentrarte en los misterios de Riva.
El juego presenta 3 perspectivas diferentes. En primer lugar está la vista en primera persona, que es la que utilizaremos con más frecuencia y con la que nos desenvolveremos por los bellos paisajes del mundo de Arkania. Cuando queramos iniciar un diálogo con uno de sus habitantes, le llegará el turno a la perspectiva de diálogo, en la que aparecerá un pequeño cuadro con el retrato de la persona con la que estamos hablando. Debajo de la ilustración aparecen las respuestas a las preguntas que le formulemos.
Éstas versan sobre los temas que aparecen escritos en el extremo derecho superior de la pantalla, y se irán ampliando según progresen tus investigaciones. La tercera y última perspectiva es la del combate.
Dichas escenas se presentan bajo una perspectiva isométrica en 3D, acompañando a un sistema de lucha muy completo. En los enfrentamientos se te ofrece la posibilidad de cuadrículas que te indican la distancia a la que puedes desplazar a los personajes. Una vez los hayas colocado al lado de los oponentes, podrás atacarlos, utilizar objetos mágicos o arrojar conjuros sobre ellos. Para terminar y resumir todo lo anteriormente dicho, diremos que La Sombra sobre Riva es un programa muy recomendable para jugar, pese a que no ganará ningún galardón por su aspecto modesto. No obstante, es reconfortante ver que pese a la fiebre actual por los arcade 3D o los juegos de estrategia en tiempo real, se siguen haciendo buenos juegos de rol para PC.



Los desplazamientos por la ciudad se realizan mediante un motor en 3D muy suave.









(Izquierda) El automapa te permitirá orientarte en cada momento. (Centro) La pantalla de diálogo te permite interrogar a cualquier personaje con el que te encuentres. (Derecha) La ciudad de Riva se encuentra prácticamente vacía.

Cuatro razones que llevan a La Sombra sobre Riva a triunfar

*** Es la parte más completa de toda la trilogía, con el correspondiente aumento del entretenimiento que produce jugarla.**
*** Tiene una trama sorprendente e innovadora que captará tu atención.**
*** El sistema de combate te mantendrá en suspense a la hora de pelear.**
*** Es una aventura de rol "a la vieja usanza."**

"Es el juego más complejo de toda la trilogía, no sólo a nivel técnico, sino a nivel de trama, investigación, interacción con los personajes y complicación"

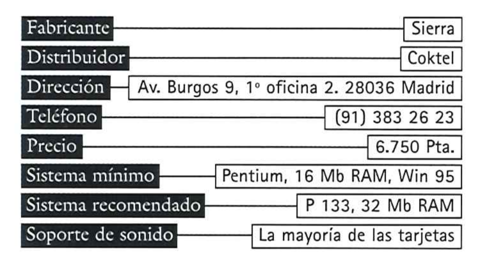
controlar manualmente a los personajes, dejar al ordenador que los controle y sentarte a ver el desarrollo de la batalla, o hacer que la CPU calcule directamente el resultado para que puedas seguir la aventura. Si optas por la primera opción, verás que en el suelo del terreno del escenario aparecen una serie de

OK PC GAMER – VEREDICTO

El mejor juego de rol del último año. Sorprendente, intuitivo y muy clásico.



Lords of Magic



Fabricante	Sierra
Distribuidor	Coktel
Dirección	Av. Burgos 9, 1° oficina 2. 28036 Madrid
Teléfono	(91) 383 26 23
Precio	6.750 Pta.
Sistema mínimo	Pentium, 16 Mb RAM, Win 95
Sistema recomendado	P 133, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayoría de las tarjetas



(Arriba) Dos lagartos fritos por el precio de uno.
(Derecha) Vamos a limpiar esta mazmorra...



Impresionante

COGE HEROES OF MIGHT AND Magic, mézclalo con Diablo, añade un poco de Master of Magic y obtendrás Lords of Magic. Una combinación de estos juegos sólo podría dar un resultado de calidad, y es que Lords of Magic tiene bastantes posibilidades de convertirse en todo un clásico de los juegos de conquista. El objetivo es derrotar al malvado de turno, en este caso un tal Balkoth. Para ello tendremos que ir conquistando ciudades y creando un ejército lo suficientemente grande como para poder conseguirlo. Además, a lo largo del mapa hay un gran número de mazmorras, cuevas y torres que tendremos que ir limpiando, lo que nos proporcionará suculentas ventajas. Al principio de juego tendremos en escoger entre ser un caballero (excelente en combate), un mago (conjuros muy poderosos) o un ladrón (especialista en espionaje). Además, elegiremos uno de los ocho tipos de magia, cada una con diferentes unidades y conjuros, ventajas e inconvenientes: Aire, Caos, Muerte, Tierra, Fuego, Vida, Orden y Agua.

La pantalla del mapa es similar a la de Heroes of Might and Magic, aunque algo mejorada en cuanto a gráficos, y siendo el sistema de movimiento el mismo. Aquí es donde moveremos a nuestros ejércitos y vigilaremos los movimientos del enemigo. La pantalla de gestión de las ciudades es también similar a Heroes of Might and Magic, con varios edificios que cumplen diferentes funciones. Sin embargo, el número de recursos y la forma de obtenerlos es distinta. Tendremos que ir mejorando los edificios para poder conseguir mejores unidades e investigando conjuros cada vez más poderosos.

Pero es el combate la parte más sobresaliente del juego. El manejo es muy intuitivo, con el uso del ratón, y sólo tenemos que pulsar sobre las unidades para hacer que ataquen, lacen conjuros, se muevan y demás. La perspectiva y los gráficos son similares a los de Diablo, para que te hagas una idea de la calidad de estos. Aunque el combate se desarrolla en tiempo real, podremos pulsar la tecla de pausa y dar órdenes a nuestras unidades tranquilamente, para luego volver a pulsarla y ver los resultados. Todas las unidades están animadas, así que las veremos moverse por la pantalla, machacar a los enemigos a base de espada o de bolas de fuego, etc., con unos excelentes gráficos SuperVGA.

Al haber ocho tipos de magia y ser el número de unidades y de conjuros bastante alto, la vida del juego es muy larga. En general el manejo es intuitivo, con un tiempo de aprendizaje mínimo; en unos minutos se hace uno con el juego. La música resulta bastante adecuada y ayuda a "entrar en materia".

En resumen, es un buen juego de conquista y gustará mucho a los aficionados al género.



"Lords of Magic es un juego de gran calidad que puede convertirse en todo un clásico del género de conquista"

OK PC GAMER – VEREDICTO

Acción, estrategia y calidad; este juego tiene todo esto y más.



Test Drive 4

Fabricante	Accolade
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	6.990 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P133, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	La gran mayoría de las tarjetas

FINALMENTE HA APARECIDO LA CUARTA VERSIÓN DE este clásico simulador de coches de Accolade, donde podremos probar y conducir 5 exóticos deportivos y 5 coches legendarios. Las malas lenguas dicen que existen otros 7 coches ocultos. Y es que parece que Test Drive 4 está lleno de trucos. Por ejemplo, hay un truco para obviar los segmentos de pista cronometrados. Se pueden editar los archivos de configuración para guardar los trucos usados para futuras partidas. Y, cómo no, el otro atractivo de Test Drive es correr huyendo de la policía después de habernos saltado algún que otro semáforo en San Francisco. Porque Test Drive 4 incluye pistas en San Francisco, Kyoto, Washintong DC, Munich, Keswick (Inglaterra) y los Alpes suizo-italianos. Aunque las pistas están muy conseguidas, poseen el inconveniente de que son cerradas y no hay manera de salirse de ellas. El mayor defecto del juego, aunque algunos puedan verlo como una virtud, es que el coche no sufre nunca desperfectos. Por mucho que nos estrellemos o choquemos con otros coches, aunque demos vueltas de campana, una fuerza misteriosa siempre vuelve a dejar el vehículo en perfecto estado. A ver si para la próxima versión incorporan algo de realismo y circuitos abiertos.





(Arriba) Test Drive 4 posee muchos puntos de vista para conducir, además de la clásica visión del volante. (Derecha) Los efectos de lluvia están muy conseguidos.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Divertido, pero poco realista.

70%

El Jorobado de Notre Dame


Ayudarás a que escape la bella Esmeralda.

Fabricante	Disney Interactive
Distribuidor	Arcadia
Dirección	Paseo de la Castellana, 52. 28046 Madrid
Teléfono	(91) 561 01 97
Precio	6.490 Pta.
Sistema mínimo	486DX/66, 8 Mb RAM
Sistema recomendado	P100, 16 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

El pobre Quasimodo se sentía tan solo. Frollo lo había mantenido encerrado en el campanario toda su vida. Quasimodo deseaba poder estar con otras personas.

Diversión para toda la familia

Ayuda al simpático Cuasimodo a liberar a la bella Esmeralda de las garras del malvado Frollo, y adéntrate en las calles del París medieval dispuesto a descubrir divertidísimos personajes y situaciones.

DISNEY INTERACTIVE NOS presenta una nueva entrega de su serie "Libros Animados Interactivos", en esta ocasión inspirada en su gran éxito del año pasado: "El Jorobado de Notre Dame". En ese largometraje animado, éramos testigos de cómo un hombre solitario, de buen corazón aunque de aspecto monstruoso, vivía recluido en la celebre catedral de París, con la única compañía de unas gárgolas y un pajarillo. Tras una hora y media de acción entrañable y emoción contenida (como sólo Disney sabe expresar en sus películas), veíamos que este hombre lograba finalmente realizar su anhelo más profundo y encontraba amigos.

Bien, ahora puedes repetir toda la magia y la ilusión del cine en la modesta pantalla de tu PC y hacer feliz al pequeñajo de la casa. El motivo es muy sencillo. De la misma manera que todas las entregas anteriores, el libro interactivo de El Jorobado de Notre Dame es un producto especialmente pensado para el público infantil, con vistas a familiarizarlo con el uso de un ordenador personal al mismo tiempo que le entretiene con las aventuras de sus personajes favoritos. Nada más empezar, presenta una pantalla de opciones que se asemeja a un teatro de marionetas, en el que se presentan las cinco opciones básicas del programa. Por si el niño tiene alguna duda acerca de su significado, aparecerá Clopín, que le informará detenidamente sobre cada una de ellas. Básicamente, lo que dichas opciones le permiten es, desde contemplar sentado delante del ordenador la historia sin participar para nada, a seleccionar una única parte de ella y combinarla con uno de los seis juegos que hay (a los que llama actividades) relacionados con eventos de la película, o simplemente jugar. Las actividades no guardan ninguna relación entre ellas, y se puede acceder a cada una en el orden que el jugador prefiera. Aunque para una persona mayor su realización es extremadamente fácil, para la mente en proceso de formación de un niño, suponen un estímulo y un desafío positivo a su creatividad e ingenio. Por ejemplo, el juego de las campanas es una actividad que se centra en torno al Festival de los Bufones. Cuasimodo está triste porque no puede ir, por lo que el niño tendrá que animarlo componiendo piezas de música y baile para él. Haciendo clic sobre cualquiera de las ocho campanas del campanario podrá crear una secuencia de notas, y si hace clic sobre las gárgolas, éstas bailaran la composición que ha realizado. De esta manera, se potencia el oído y la aptitud musical de la criatura que está jugando. En fin. Éste es sólo uno de los muchos ejemplos que reflejan las excelencias del Libro Interactivo del Jorobado de Notre Dame, pero ante la falta de espacio no podemos extendernos más. Para resumir todo lo dicho anteriormente, simplemente podemos decir que es un producto altamente recomendable, sobre todo si tenemos en cuenta la cercanía de unas fechas tan marcadas como las Navidades.


Clopín te ayudará a guiarte por las pantallas.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Una pieza inmejorable para el benjamín de la casa.



OBSEQUIO PARA NUESTROS SUSCRIPTORES

Un sensacional SideWinder gamepad de Microsoft



OFERTA VALIDA SOLO PARA ESPAÑA
Y HASTA AGOTAR EXISTENCIAS
SIDEWINDER

Deseo suscribirme a la revista ***OK PC GAMER*** por el periodo de un año en modalidad de pago que indico:

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 pesetas por un año de suscripción

Comprende **12 números** de la revista más el **REGALO,** incluídos los gastos de envío.

OK PC GAMER

NOMBRE ________ **1ER APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **Nº** ________ **PISO** ________

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF** ________ **TELEFONO** ________

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne recopilada en nuestro fichero de datos, y rectificarla si es errónea o cancelarla. Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita con sus datos personales.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **LARPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ________199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: LARPRESS, S.A. Pza. República de Ecuador, 2-1º - 28016 Madrid. Tno.: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36

Enredados en

Son tiempos de frustración. Los modems se acomodan en nuestras mesas gritando agónicamente mientras los paquetes de datos de nuestros juegos on-line atraviesan sus transistores, llevándolos a sus límites. El ancho de banda es un enemigo común, ¿pero cómo está limitando tanto a los diseñadores de juegos como a los jugadores mismos?

¿NO ODIAS LA TECNOLOGÍA? ES LO único que evita que el genio creativo combinado de los mejores diseñadores de juegos del mundo consiga crear los programas más adictivos y envolventes que jamás hayamos visto. Aunque resulta fantástico ser capaz de ejecutar en tiempo real un entorno 3D cargado hasta los topes de cohetes y plomo, reducir a tus oponentes a pedazos similares al contenido de una lata de carne resulta un tanto limitado en cuanto a la interacción y a la estrategia serias. A largo plazo aparecerá, debe aparecer, una alternativa.

No importa cuáles sean tus gustos; existe un servidor en alguna parte con un juego que encaja contigo. De hecho, la mayoría del software actual buscará él mismo esos servidores por ti y te conectará a una partida con el simple clic de un botón del ratón.

Incluso ordenan los servidores según las velocidades de conexión para que disfrutes de una sesión de juego divertida y reconfortante. Pero una vez que estás dentro de ese servidor tu experiencia puede ser un desengaño: mundos planos en dos dimensiones, pings de 400 ms, saltos en el movimiento y demasiada lentitud del servidor al indicar las posiciones enemigas, sin mencionar la latencia, arruinando cualquier efecto que tus reflejos pudieran tener en el juego.

Pero si consideramos los mejores aspectos de interacción de los juegos on-line más populares del momento y los vamos juntando, podemos ver cómo aparece una forma definida: el juego perfecto.

Por el momento vamos a ignorar a nuestro enemigo común, el ancho de banda, e intentaremos imaginar cómo sería este juego.

Estrategia

Toma los elementos de estrategia militar de Red Alert y Total Annihilation, construyendo grandes armadas y tramando la caída de tus enemigos. Pero vamos a dar un paso más: si fueras el general más poderoso del escenario on-line, podrías reclutar a otros jugadores como comandantes y sargentos que controlaran tus armadas y batallones, mientras tú, como el mando más alto, supervisaras todo.

Exploración

Coge la exploración espacial y el comercio de armas de Elite y Wing Commander. Pilota tu nave de mando a través de la galaxia, desplegando tus ejércitos en la superficie de los planetas enemigos y planeando tus estrategias desde el aire cómodamente instalado en tu nave nodriza.









Combina Quake, Total Annihilation, C&C: Red Alert y Wing Commander y calculamos que ya tienes la mayor parte del juego multiusuario ideal. Algún día, quizá ocurra.

Internet

Tanarus

Tanarus es una gran alternativa a las usuales matanzas que encontrarás en Quakeworld, Hexen II y similares. Tanarus aparece de la mano de nuestros amigos de Sony. Es un juego on-line (sólo on-line) donde puedes tomar el control de un tanque y conducirlo a través de una ciudad de bunkers buscando al equipo enemigo. Funciona de manera similar a los clanes de Quake, respecto a que los mejores jugadores son reclutados por los batallones más sobresalientes y tu rango depende de si aumenta tu cuenta de enemigos destruidos y tu experiencia. Son 10 Mb, así que visita www.tanarus.com los fines de semana o por las noches, pero incluso desde España la conexión al servidor en los EE.UU. ofrece unas ultrasuaves y agradecidas partidas de deathmatch, ¡con tanques!



Index of /static/xvt/ - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Bookmarks: Netsite: http://www.

Lo mejor de lo mejor

www.pseudo.com
quakecast.pseudo.com
Estos dos sitios albergan sesiones de charla en tiempo real con famosos creadores de juegos de la comunidad Quake. Visita ambos sitios para obtener el software adecuado y descubre quién se conecta y cuándo. Puedes enviar preguntas al encargado del sitio (Judge Cal), del que incluso puedes obtener respuestas. Quake II es el tema más frecuente últimamente. Diviértete.

www.gathering.net
MicroProse y Wizards of the Coast se han unido y han lanzado este sitio relacionado con Magic: El Encuentro. El excelente juego de MicroProse tiene ahora soporte para Internet, de forma que puedes construir tu mazo y tomar parte de torneos on-line dirigidos por Wizards of the Coast. El sitio también dispone de secciones que ofrecen charla en tiempo real y grupos de debate, así como una soberbia sección de ayudas y tácticas. Y lo mejor de todo, existe una sección de descarga donde puedes poner tus manos sobre los mazos prefabricados por los expertos. Simplemente copiándolos a un directorio específico te permitirá jugar con esos mazos en tus sesiones de juego on-line.

www.zone.com
Internet Gaming Zone de Microsoft mejora cada semana. LucasArts ya ha aportado su grano de arena al proyecto de Microsoft con X-Wing vs TIE Fighter, y cada semana se incorporan nuevos juegos al mundo on-line. En este momento tienen 275.000 usuarios registrados y sólo en mayo albergaron un millón de partidas. Sigue siendo vergonzoso que sólo los usuarios de Internet Explorer puedan acceder al sitio. No está permitido Netscape.

tanarus.station.sony.com
Te das cuenta de que los grandes están interesados en el desarrollo de entretenimiento on-line cuando compañías como Sony empiezan a tomar cartas en el asunto. Con el éxito epidémico de PlayStation, Sony está comprendiendo la capacidad económica de la comunidad on-line.

Xena.play.net
Hercules.play.net
Universal Studios y Simutronic, expertos en juegos de Internet, se han unido para dar vida a Hércules y Xena en el mundo de los juegos on-line.
La mayoría de la cosecha de aventuras gráficas conversacionales de Simutronic levan funcionando desde 1987, y esta licencia debería ayudarles a obtener mayor reconocimiento. No son los juegos más atractivos que pueden verse, pero son divertidos.
¿Alguna vez te habías imaginado correr de un lado a otro tapado con una diminuta prenda de cuero cortando personas por la mitad? Fantástico.

www.dwango.com
Dwango, el mundialmente famoso servicio de juegos multiusuario de Internet, creado muchas lunas atrás por los iguales a Dwango Bob y Mike Wilson (ahora en Ion Storm), han anunciado la inminente aparición en las costas del Reino Unido de un servidor situado en Londres. El servicio inicial es gratis hasta que empiecen a venderlo en el 98.

www.ogr.com
On-line Gaming Review es una mina de oro de información relativa a la industria de los juegos en general, pero, más específicamente, su sección on-line brilla. Este sitio contiene todas las últimas noticias y críticas de la Red.

Document: Done

Explora nuevas tierras (en este caso servidores de juego) con tus armadas y arrasa a todos los que te hagan frente.

Acción

Quake y Jedi Knight son los ejemplos perfectos de cómo puedes tomar el control de tu personaje (o personajes) una vez desplegadas las tropas. Tanto si controlas un soldado desconocido en un asalto de tus ejércitos o un héroe solitario al estilo de Quake, puedes participar directamente en el éxito de tu campaña.

Dominio

Echa un vistazo a cualquier juego; la idea es ser el mejor, ganar, conquistar todo, alcanzar el dominio total. Imagina lo satisfactorio que sería si estuvieras involucrado en todos los niveles del juego. Planeando tu estrategia, dando órdenes a oficiales reales de tu ejército, pilotando las naves nodriza para conquistar nuevos planetas, guiando a tus ejércitos por la superficie, siguiendo cuidadosamente tu planes y construyendo tus bases, tomando el control de peones individuales o héroes para estar presente en tu victoria. Si todos estos aspectos de juego se incluyeran en un entorno on-line controlado, perfectamente jugable e intuitivo, imagina las posibilidades. Muchos diseñadores están ya implementando muchos de estos conceptos y sólo el ratio de transferencia de datos y el ancho de banda evitan que sus sueños se hagan realidad.

Ahí está, es el sueño de cualquier desarrollador de juegos: jugadores enganchados a una conquista militar megalomaníaca de toda la galaxia, una combinación de los juegos más vendidos de todos los tiempos: Quake, Red Alert, Dark Forces y Wing Commander. Simplemente, quédate sentado y espera un par de años y este sueño puede perfectamente convertirse en una realidad.Como puedes imaginar, existen peligros asociados con este nivel de inmersión y realismo. Probablemente veríamos surgir clínicas a lo largo y ancho del país ayudando a personas a curar sus hábitos de juego. Sólo el tiempo lo dirá.

Queremos que participes en esta sección. Si tienes información útil o interesante sobre la Red, puedes enviarnos un mensaje a la dirección: okpcg@lar.es

Sumérgete en

¿Un volante y unos pedales para conducir tu Ferrari F40 a toda velocidad por la autopista? ¿Un controlador 3D que hará que puedas jugar a los desarrollos tipo Descent con total soltura? Eso tenemos que verlo con mayor profundidad...

AGÁRRATE AL VOLANTE, QUE estamos a punto de iniciar un viaje que todo apasionado por los juegos de conducción y aquellos desarrollos que, como Descent, conciben la acción a través de un entorno totalmente 3D.

CH Racing System

CH Products nos ofrece un interesante producto: una combinación de volante deportivo y pedales que hará que nuestros juegos de carreras se conviertan en una nueva experiencia. El volante lleva además cuatro botones de muy cómo acceso, por lo que en la mayoría de los programas no tendremos necesidad de utilizar el teclado, y su capacidad de giro es de 160º. Respecto a los pedales, existen dos: uno para acelerar y otro para frenar. Gracias a un simple selector se puede escoger entre combinar ambos pedales en un mismo eje o hacer que usen ejes distintos, lo que nos permitirá acelerar y frenar al mismo tiempo, gracias a lo cuál podremos hacer maniobras mucho más complicadas que las habituales.
Esta última opción no funciona en algunos juegos antiguos, así que sólo con cambiar de posición el selector no tendremos ningún problema.
La instalación del producto es muy simple, cosa de cinco minutos. Se conecta al ordenador a través del puerto del joystick, por lo que si sólo



tenemos uno de éstos tendremos de desconectarlo temporalmente cuando queramos usar el CH Racing System.
En los juegos que no reconocen el producto como un volante y pedales tampoco hay problema, ya que puede funcionar como un joystick, calibrando el eje X con el volante y el Y con los pedales. CH Racing System es compatible tanto con DOS como con Windows 95, y funcionará en cualquier juego que soporte joystick, o sea, prácticamente todos.
Además, y dependiendo del juego que usemos, podremos hacer maniobras que nos sería poco menos que imposible realizar con el teclado o con un joystick convencional, como derrapes, trompos, vueltas de campana. etc.
En general los juegos de coches no requieren muchas teclas, así que es muy probable que con los cuatro botones que lleva el volante tengamos más que suficiente. Y lo mejor de todo es la sensación de realismo que se obtiene; es realmente impresionante. Los aficionados al género no deberían perderse esta oportunidad, ya que si comprásemos el volante y los pedales por separado nos costaría mucho más caro.

CH Racing System

Fabricante: CH Products
Distribuidor: Proein
Dirección: Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono: (91) 576 22 08
Precio: 24.995 Pta. (IVA incluido)

Cyberman II

Algunos periféricos son fáciles de catalogar; se ve enseguida si algo es un joystick, un ratón, etc. Pero con otros la cosa no está tan clara. ¿Cómo llamarías a algo que te permite moverte en cualquier dirección, incluso arriba y abajo, que tiene ocho botones y que funciona con cualquier juego? Pues Cyberman II, claro.
El controlador posee dos partes: una con ocho botones que, por cierto, son programables, y otra con el mando de movimiento. Este último nos permite desplazarnos y girar en cualquier dirección: movernos hacia delante y hacia atrás, desplazarnos lateralmente a izquierda y derecha, movernos arriba y abajo, y rotar a la izquierda, a la derecha, hacia arriba y hacia abajo. También podemos combinar movimientos, es decir, podemos por ejemplo movernos hacia delante a la vez que rotamos a la izquierda. A ver quién es el guapo que hace todo eso con un joystick. Con este periférico tendremos todas las posibilidades de movimiento en una sola mano y, combinando movimientos, podremos hacer maniobras que nos sería imposible realizar con cualquier otro controlador. El programa de configuración que usa es uno de los mejores que hemos visto. Es muy intuitivo y fácil de usar: aparece una imagen de Cyberman II con casillas unidas por flechas a cada botón y al mando de dirección, y sólo tenemos que ir asignando una tecla a cada una. Además, se encuentran preconfigurados varios

En paralelo — Dónde conseguir los controladores para tu tarjeta gráfica

Tarjetas 3Dfx
www.3dfx.com
Los afortunados que posean una tarjeta gráfica de este tipo tienen las cosas muy fáciles para encontrar los últimos controladores. En esta dirección hay enlaces a todos los fabricantes de tarjetas que han implementado el chipset 3Dfx en sus productos, así que sólo tendrás que buscar el nombre de la tuya en la lista y pulsar sobre el enlace.



La página web de Matrox es sencilla y está bien estructurada.

Tarjetas Matrox
www.matrox.com
En la sección Drivers de esta página web encontrarás los últimos controladores para las tarjetas Matrox, además de actualizaciones de BIOS, manuales y programas de configuración.

Tarjetas Creative
www.creaf.com
Ésta es la página web Creative Zone, de Creative Labs. Pulsa en el botón de selección de la parte baja de la pantalla y escoge la opción Drivers & Patches. Aquí encontrarás los últimos controladores de todos los productos Creative, incluidas las tarjetas gráficas.

Tarjetas S3
www.s3.com
Todos los controladores de las tarjetas S3, incluidas las que poseen el

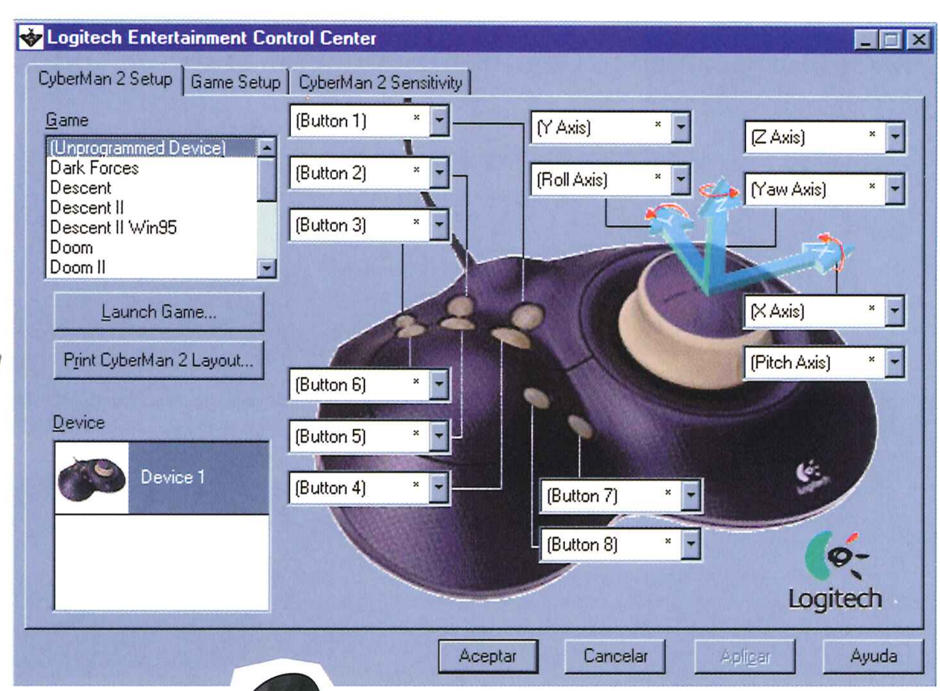
el juego

Cyberman II

Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Dirección: Nicaragua, 48 2° 1ª
08029 Barcelona
Teléfono: (91) 4191140
Precio: 14.500 Pta. (+ IVA)



juegos, para que no tengamos que hacerlo nosotros mismos. Podemos también escoger la sensibilidad que queramos para el mando de dirección, además de otras opciones como inversión de movimientos, cambio de ejes, etc. Los mejores juegos para usar con este controlador son, evidentemente, los que permiten una interacción en tres dimensiones, como por ejemplo Descent, Quake y demás. Tanto el manual como el disco de instalación están traducidos al castellano, cosa que siempre se agradece, además de ser muy claros y simples. Cyberman II se instala en cinco minutos y, como garantía, es de una de las mejores marcas, Logitech. Por cierto, con el controlador se regala además una versión especial de Descent II, con ocho niveles completos.



CH Gamestick

CH nos propone otro nuevo periférico para juegos. Es un joystick que trae incluido en su base un mando de palanca de gases, de forma que podemos regular la potencia de nuestro vehículo con él. Tiene además cuatro botones de disparo y dos ruedas para calibración.

Todas estas características, y teniendo en cuenta su alta precisión y que es un joystick analógico, lo hacen ideal para simuladores de vuelo.

CH Gamestick

Fabricante: CH Products
Distribuidor: Proein
Dirección: Velázquez, 10 - 5° Dcha.
28001 Madrid
Teléfono: (91) 576 22 08
Precio: 8.495 Pta. (IVA incluido)

El diseño y las prestaciones de CH Gamestick lo hacen ideal para los simuladores de vuelo.



acelerador Virge, están disponibles aquí. Pulsa en la opción de Tech Support y busca la tuya.

Tarjetas ATI

www.atitech.ca

Para acceder a los controladores que hay en esta página web, pulsa en el recuadro de Tech Support y luego en el de Drivers. Busca el tuyo en la lista y selecciónalo.



En la mayoría de las páginas web pulsaremos en la opción Tech Support para hacernos con los controladores.

Tarjetas Number 9

www.n9.com

En la parte de abajo de la pantalla encontrarás la opción Updated Drivers. Pulsa en esta opción y selecciona tu tarjeta en la lista.

Tarjetas Cirrus Logic

www.cirrus.com

Pulsa en el botón de Drivers, luego en Graphics y aparecerá una lista con todas las tarjetas de esta compañía. Busca la tuya y pulsa en su nombre para bajártela.



Quake Mission Pack 1:

Así que has terminado Quake habiendo encontrado todos los secretos. ¿Qué tal te las apañas con Scourge of Armagon? ¿Todavía no has conseguido acabarlo? Bueno, no importa. Sigue leyendo...

COMIENZO - COMMAND HQ

Aquí no hay ningún secreto, en términos estrictos, aunque la entrada al nivel de pesadilla es algo complicada de encontrar. Para llegar a ella, dirígete hacia la entrada por el nivel fácil, pero una vez hayas llegado al arco, gira a la derecha y atraviesa el salón. Tras llegar a una esquina, llegarás a un montón de cajas. Salta entre ellas, que encontrarás un ascensor. Súbete a él y encontrarás la entrada al nivel pesadilla.

Pumping Station - HIP1M1

1. Pasa la primera puerta a la derecha y busca una textura de la pared que tenga una apariencia ligeramente diferente. Dispárala para revelar la armadura roja.

2. Ve al final de las escaleras, gira a la derecha y sube por las escaleras pequeñas, que te llevaran a una amplia zona exterior.
Bajo el puente, verás un amplio botón rojo. Dispáralo y se abrirá una puerta secreta con un potenciador de 100 de salud.

3. En la zona exterior hay una escalera. Dentro, en el suelo, hay un botón rojo. Al dispararlo podremos acceder a algunas municiones y a un Arma de Proximidad.

4. Antes de entrar por la puerta corredera, dispara un cohete a los cajones de la derecha.



Es un botón, y es rojo, lo que en el lenguaje de Scourge of Armagon significa: dispáralo.

Esto activará un pequeño interruptor que producirá pequeños cajones que pueden utilizarse como escalones. Un espacio dentro de la puerta corredera contiene un 100% de salud.

5. En la primera habitación, pasada la puerta, con el campo de fuerza azul, hay una franja de luz con una iluminación especial en el suelo. Dispara y se abrirá un panel en la estación de control que mostrará un Anillo de Sombras.

Storage Facility - HIP1M2

1. En el área desde la que se ve el principio del nivel, los salientes conducen a la rampa del lado opuesto. En la pared del lado opuesto deberías ser capaz de distinguir un panel.



Para acceder al nivel secreto HIP1M5, dispara una granada de proximidad al objetivo...



Entonces corre rápidamente a la zona de la llave de plata, en dónde se activará un puente que te dejará en la puerta.

Dispáralo y se abrirá mostrando una bonificación de Daño Cuádruple.

2. Mirando en dirección contraria a la llave de oro, déjate caer a las cajas que hay justo debajo. Sigue las cajas hasta llegar a una armadura amarilla.

3. En primera habitación grande que descubras hay un botón rojo encima del arco que conduce al Puente del Campo de Fuerza. Al dispararlo activarás un puente de corta vida que llevará de la zona de la llave de plata a la puerta del otro lado. Lanza una granada al objetivo, corre al punto de cruce y espera a que la mina explote. Cruza para entrar por la puerta corredera para entrar en el siguiente nivel secreto, The Military Complex.

The Military Complex - HIP1M5 (Nivel Secreto)

1. Ve hacia el final del túnel y, cuando llegues a la esquina, busca hasta que encuentres un objetivo rojo. Colócate en la plataforma que hay debajo y dispara al punto rojo. En la plataforma podrás obtener un 100% salud.

2. En el pequeño espacio libre que hay al descubierto (con una torre de vigilancia), dispara al objetivo rojo (el que está en el suelo de la torre). Descenderá un ascensor que te permitirá adquirir 100 % más de salud.

3. Encuentra y ponte encima del pequeño puente con forma de L que conduce al balcón que hay por encima de la zona de inicio. Ahora mira hacia abajo. ¿Ves las cajas de clavos? Sal y cógelas.



Es necesario que dispares al objetivo rojo si quieres bajar el ascensor y conseguir ese 100% de salud.

4. En la zona izquierda del área de salida hay un saliente. Para alcanzarlo, salta del balcón, hasta llegar al sitio donde podrás encontrar uno de los tres interruptores, y encontrarás el Perforador.

5. En la habitación donde están los bloques alzados, notarás que uno de ellos tiene una flecha roja. Utilizando los demás montones, salta encima de la flecha y podrás recoger una caja con un poco de munición roja.

6. En el sistema de alcantarillado, sal del puente, coge la armadura amarilla y gira. Bajo el extremo alejado del puente verás un bono de Daño Cuádruple.

7. En la habitación en la que está la puerta de la llave de oro, podrás ver un panel con una textura incorrectamente alineada. Dispárala y entra para recoger la armadura amarilla.

The Lost Mine - HIP1M3

1. Manténte en el lado izquierdo en el segundo pasaje que lleva al camino largo de la mina. Encontrarás un conducto por el que podrás descender. Cuando llegues al final descubrirás una puerta, y tras ella la armadura roja.

2. En la zona de las cajas explosivas utiliza la barra para saltar encima de las rocas que hay a tu derecha y colocarte encima de la placa. Abrirá un panel en el muro izquierdo de la habitación anterior, que contiene un Anillo de Sombras.

3. En la zona anterior a la maquinaria, encontrarás un botón rojo que se encuentra al lado de varias barras rojas que hay a un lado



¿Ves esas barras rojas? También aquí hay un botón oculto. Si lo presionas podrás obtener la salud.

Scourge Of Armagon

de uno de los pasillos laterales. Presiónalas y salta de las barras a los conductos. En su interior encontrarás un bono de 100% de salud.

Research Facility -HIP1M4

1. En la habitación anterior a la puerta de la llave de oro encontrarás una pequeña luz azul por encima de un panel. Dispara a la luz para abrir un panel, donde hay una caja de clavos.



A la izquierda de los paneles de control encontrarás un... ¡No me lo puedo creer! ¡Un botón rojo! Apriétalo, a ver que pasa.

2. En la habitación con la llave de plata, sube por ambas rampas. Oirás una puerta que se abre cerca, que está en el lado de la primera rampa. Salta y corre para recoger la armadura amarilla y algunos clavos.
3. Tras haber encontrado el ascensor pasada la puerta de la llave de plata, estarás en una habitación de control. Al lado de uno de los paneles de control hay un botón rojo. Pulsa sobre éste y se abrirá un escondrijo secreto, donde encontrarás unos cuantos clavos.

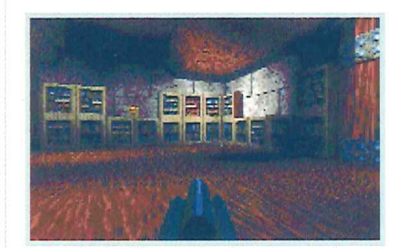
EPISODIO 2: DOMINION OF DARKNESS

Ancient Realms - HIP2M1

1. En el mismo comienzo de nivel, antes de que atravieses las puertas principales, verás un pequeño botón a su lado. Dispáralo para abrir un pasaje en el estanque cercano. Un poco de natación a lo largo del estanque te llevará a una habitación con un poco de munición y 100% de salud.
2. Un botón rojo en el suelo que está parcialmente oculto por los suministros, se puede encontrar en una de las habitaciones "del botón" contiguas a la de la llave de plata. Dispáralo y revelarás una zona secreta al final de las escaleras, que contiene un 100% de salud.
3. Al final de la barandilla de una de las escaleras, cerca del suelo, hay un botón. Al dispararlo se abre una parte de la pared de la izquierda, que oculta un Daño Cuádruple.
4. Justo detrás de la puerta de plata hay una habitación con un ascensor. Al lado del ascensor hay un Escudo de Empatía rodeado de unas barras de madera. Destrózalas con un cohete y cógelo.
5. A la izquierda de la acera de madera que pasa por encima de la habitación con la puerta giratoria hay una ventana. Dispárala con la Super Escopeta, y una puerta se abrirá mostrando en su interior un Anillo de Sombras.
6. En la habitación de la puerta giratoria, ve bajo la acera y dispara al muro que tiene una textura ligeramente diferente del resto. En realidad es una puerta secreta que conduce a una habitación donde hay una armadura roja.
7. En la misma habitación puedes correr y saltar encima de la puerta cuando se abra. Encima de ésta hay piedra a la que se puede empujar. Al hacerlo se abrirá una puerta secreta en la que hay un Lanzagranadas. También hay una barrera, pero no la puedes mover todavía...
8. Cuando llegues a la salida del final del nivel, no vayas por ella todavía. En vez de eso, fíjate con atención encima de la puerta con la cabeza de cabra encima. Verás un botón rojo al que tendrás que disparar con la Pistola de Clavos, con lo que eliminarás la barrera anteriormente mencionada. Retrocede hasta llegar a esa localización y aprieta el botón. Un ascensor te transportarás al nivel secreto The Gremlin´s Domain.

The Gremlin´s Domain - HIP2M6 (Nivel Secreto)

1. En el comienzo hay un ogro en una jaula. Dispara a la pared que hay justo debajo y gira a la derecha de la jaula para coger la armadura amarilla.
2. Una vez hayas bajado la columna en la habitación de la llave de oro (en la que está el 100% de salud), busca hasta que encuentres un pequeño botón rojo. Dispáralo y se abrirán unas escaleras que te llevarán a un Thunderbolt.
3. Bajo el agua, en la localización de la llave de plata, fíjate a la izquierda hasta que reconozcas el contorno de una puerta. Dispara y entra dentro a recoger el martillo.
4. En la habitación de los cristales de colores y las trampas de clavos, dispara a la ventana púrpura. Tras ella hay una puerta corrediza que te llevará a una armadura roja.
5. Cuando pases por la puerta de oro, verás que a la derecha se encuentra una calavera junto a la salida. Dispárala para encontrar un Anillo de Sombras.
6. Tras coger el traje de buzo, dispara al botón que se encuentra dentro de la puerta que te lleva al agua. En el agua aparecerá ahora una abertura que te permitirá salir a la superficie y recoger un Daño Cuádruple.



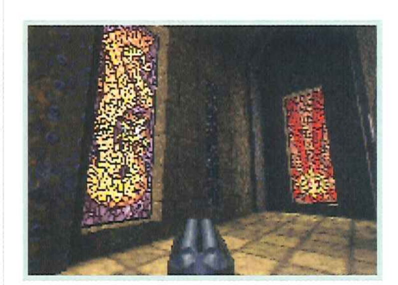
Encuentra los libros que sobresalen y pulsa sobre ellos para encontrar un curioso Pentagrama de Protección.

The Black Cathedral - HIP2M"

1. Tras descender por las escaleras y entrar en la librería, verás tres amplias librerías en la esquina. Empuja el libro que sobresale para acceder a la habitación con el Pentagrama de Protección.
2. En el Altar Principal, ponte delante del púlpito. Cuando se te indique, mira hacia arriba y descubrirás un pequeño botón rojo. Dispáralo para que uno de los bancos se desplace y muestre una puerta corrediza. Atraviésala y volverás al comienzo del nivel, pero con un 100% de salud.
3. La habitación con la puerta de la llave de oro tiene una escalera que conduce arriba y



A la salida del nivel, comprueba el objetivo que hay por encima de la cabeza de cabra. Dispáralo y podrás acceder al nivel secreto.



Tienes que disparar a la última ventana. Aparecerá una escalera que te llevará a la armadura roja.



No es ningún secreto del nivel, pero dispara a la cabeza de Cristo y mira lo que pasa.

fuera. Síguela y examina los bloques de la pared. Uno de ellos tiene una textura incorrectamente alineada, sobre la cual puedes disparar para que se muestre un Anillo de Sombras.
4. En uno de los pasillos, que contiene unos pocos caballeros, hay otra librería en la que sobresale un libro. Empújalo para poder acceder a un Daño Cuádruple.
5. Tras atravesar la habitación con la trampa de lava y apretar el botón del muro, mira por encima del portal. Deberás ver un bloque con una cruz. Dispara y date la vuelta. Verás que ha aparecido una escalera detrás de una de las ventanas. Introdúcete en el interior para obtener un 100% de salud y llegar a la salida del nivel.
6. Aunque no se lo considera un secreto en sentido estricto, el muro opuesto al púlpito, el que muestra la imagen de Cristo, oculta algo en su interior. Dispara a la cabeza para tener una desagradable sorpresa (es recomendable guardar la partida antes de hacer esto).



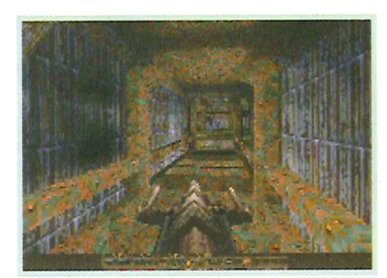
Al bajar por las escaleras verás una cruz. Dispárala y la salud te caerá del cielo.

The Catacombs - HIP2M3

1. Al final de uno de los dos corredores separados por la lava, serás capaz de distinguir unos salientes. Da un paso corto a tu derecha para acceder a un saliente desde el que podrás alcanzar esos otros. Sube y coge las células.
2. Una vez estés en el interior del edificio, verás una puerta que estaba oculta. Dirígete a la antorcha de la pared, salta y golpéala. La puerta se abrirá, permitiéndote acceder a una Super Pistola de Clavos y a un 100% de salud.
3. Cuando hayas hecho bajar la escalera de caracol y hayas descendido por ésta, verás una cruz dibujada en la pared que está delante de ti. Dispárala y verás que te cae del cielo un 100 % de salud.
4. En la habitación que contiene el martillo Mjolnir, podrás ver un Escudo de Empatía a través de una pequeña abertura en el muro. Para cogerlo, sube por las escaleras, y una vez hayas llegado a lo más alto, gira a la izquierda. Deberías ser capaz de ver tres escalones más. Síguelos y déjate caer sobre el agujero.

The Crypt – HIP2M4

1. En la primera habitación, la que contiene los ataúdes y una gran librería, utiliza el taburete (o salta) para llegar a lo alto de la estantería. De esta manera se abrirá un armario en el otro lado de la habitación, que contiene un Cuerno de Conjuración.
2. En la misma habitación, colócate en la losa en la que veas una calavera, dentro de uno de los ataúdes, y te transportarás a una habitación con tres tumbas.

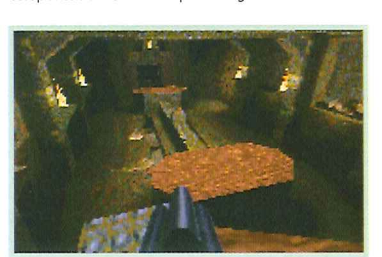


Tras teleportarte a la habitación con las tres tumbas, gira y encontrarás un martillo.

Busca y encontrarás un martillo y otro teleportador.
3. Baja por las escaleras y camina por el otro salón. Sitúate encima del cuadrado pequeño que hay en el suelo y comenzarás a flotar hacia arriba.. Empuja el interruptor, date la vuelta y salta al haz de luz. Desde aquí, salta al saliente que hay a mano derecha y se abrirá una puerta, permitiéndote acceder a un 100% más de salud.
4. Cuando llegues a la llave de oro, mira a la derecha. Sigue el saliente de la derecha y se abrirá frente a ti una pared que contiene un Laser.
5. En la segunda cripta, la que contiene un espectro y varios zombis, fíjate en las piedras azules que hay bajo la armadura amarilla. Salta sobre las piedras más bajas y sube hacia la más alta. Cuando hayas aterrizado sobre ella se abrirá un panel cercano que te permitirá acceder a un Escudo de Empatía.
6. Cerca del Lanzacohetes verás una viga muy alta a la que no podrás saltar. Salta al saliente del otro lado, con lo que se abrirá la pared, y podrás coger varios cohetes.

Mortum's Keep – HIP2M5

1. Justo detrás de la zona que contiene el Lanzacohetes hay una habitación con una puerta bloqueando un estanque de agua. Dispara a la calavera de esta habitación y la puerta se abrirá, permitiéndote acceder a varias cajas de munición.
2. Baja la puerta del secreto 1, volviendo a disparar a la calavera. Una vez hayas hecho esto, colócate encima de ella y vuélvela a disparar. Desde aquí podrás acceder a varias cajas de células, y si saltas hacia el saliente que está enfrente del muro de la derecha, se abrirá y podrás recoger una armadura roja.
3. En la habitación con las cajas grandes podrás ver un Daño Cuádruple en una claraboya. Para poder cogerlo, salta desde lo alto de la escalera a las dos piedras angulares que sobresalen. Desde ahí puedes alcanzar la caja elevada, desde la cual activarás un teleportador. Utilízalo para llegar al Daño.



Salta encima de la losa de la estructura de en medio, y descubrirás un 100% de salud.

4. Eventualmente estarás en un balcón desde el que contemplarás el lugar en el que empezaste. Mira encima de la cabeza de la cabra y advertirás un par de piedras asentadas en el muro. Un salto con carrera desde la plataforma te permitirá colocarte delante de ellas. Encontrarás un martillo y un par de cajas de munición.
5. En la habitación con los dos interruptores en los muros laterales hay una losa que se puede empujar en la estructura que se encuentra en el centro. Salta encima de ella desde la escalera y verás una puerta que se abre a un lado de la habitación. De esta manera podrás ganar 100% de salud.
6. En la habitación con el pequeño estanque cuadrado que hay bajo la acera del lado de la entrada, verás que uno de los bloques sobresale, y que puede ser empujado para que muestre una sección del muro opuesto, la cual contiene una armadura amarilla.

EPISODIO 3: THE RIFT

Tur Torment – HIP3M1

1. A la izquierda del interruptor de la góndola verás un saliente estrecho por el que es posible caminar. Al final verás una habitación con varios cohetes.



Empuja la cabeza de la izquierda para encontrar las escaleras, que te conducirán hasta un Daño Cuádruple.

2. Desde lo alto de la torre, salta detrás de la llave de plata hasta llegar al raíl del funicular. Sigue por el raíl y salta sobre los cohetes del saliente.
3. Desde el mismo sitio, gira a la izquierda y arrójate del tejado desde la sección que se encuentra en el extremo izquierdo más alejado a un saliente y a un 100 % salud.
4. Justo fuera de la segunda puerta de plata de seguridad verás tres losas con una calavera cada una. Aprieta la de la izquierda y se abrirán unas escaleras que conducen a un Daño Cuádruple.
5. Nada más hayas pasado la puerta de plata de seguridad, verás una zona con dos grandes escaleras. Desciende por la primera, vigilando la pared, en espera de una losa a la que disparar. De esa manera activarás unos escalones de piedra que te llevaran a un 100% de salud.



Tras acabar con el Vore, dispara a la pared que está detrás de la llave de plata para revelar un teleportador. Introdúcete...

6. Hay un botón rojo en el suelo más elevado de la torre espiral. Dispáralo para abrir la gran cara de demonio de la mitad de la torre. Se puede saltar hacia ella desde la ventana opuesta, y en su interior encontrarás un Anillo de Sombras y un par de botiquines.

Pandemonium – HIP3M2

1. En la primera habitación, dispara a la rejilla de ventilación amarilla para abrir una puerta secreta en el balcón de arriba y así poder acceder a una Pistola de Clavos.

2. A lo largo del primer pasillo hay un compartimiento que está lleno de matones. Dispara a la rejilla de ventilación desde dentro para abrirla y recolectar la munición y la armadura azul.

3. En el salón que estaba bloqueado por una caja justo delante de la escalera, dispara al último panel del muro de la izquierda. Se abrirá, lo que te llevará al Arma de Rayos, la cual podrás utilizar nada más descender por las escaleras.

4. Cuando llegues a la llave de plata custodiada por el Vore, dispara a la pared que hay detrás de él. Aparecerá un teleportador que te llevará a la habitación que hay por encima, donde encontrarás botiquines, cohetes y células.



Dispara al botón rojo, retrocede a la rejilla y nada hasta llegar al nivel secreto.

5. Tan pronto hayas conseguido la llave de oro, mira al saliente que hay debajo y dispara al botón rojo. Se abrirá un panel a tu izquierda, mostrando un 100 % de salud en su interior.

Limbo – HIP3M3

1. Desde la puerta de seguridad de plata, desciende por las escaleras hacia la zona con dos caras de demonios en la pared. Dispara a la cruz de al lado para abrir una habitación en la pared de enfrente, en la que encontrarás munición y un martillo.

2. Cuando encuentres la plataforma con el traje de buzo en la alcantarilla, salta al agua y dirígete hacia la compuerta. A la derecha verás un panel que parece diferente del resto. Dispáralo y recoge tu 100% de salud.

3. Justo a la derecha de la llave de oro hay otra pared con una textura incorrectamente alineada. Dispárala para recoger la armadura amarilla.



Dispara a las cuatro cabezas, y salta sobre la losa que se abre para conseguir más armadura roja.

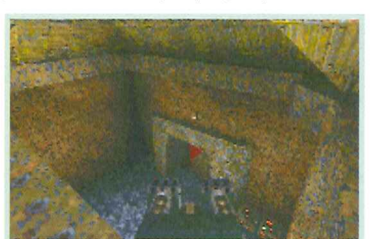
4. En la misma habitación, dispara a la cruz de la pared. Tras eso, dirígete a la habitación de la llave de plata, busca un botón rojo por encima de la compuerta, dispáralo y vuelve a la habitación de la llave de oro para introducirte en el estanque. La rejilla se abrirá y podrás nadar en él. Sigue por el túnel hasta que llegues a un estanque cuadrado. Sal a la superficie y accederás al nivel secreto "The Edge of Oblivion" (HIPDM1), que no contiene ningún secreto.

The Gauntlet – HIP3M4

1. En la primera habitación, dispara a las cuatro caras de demonios que hay en la pared, y tras eso sitúate sobre la losa que se acaba de abrir. De esta manera se abrirá aún más suelo y podrás acceder a una armadura roja.

2. Tras haber subido en el gran ascensor, dispara a la cara de tu izquierda y gírate para encontrar un 100 % de salud.

3. En la habitación que hay nada más pasar la puerta de la llave de plata, hay un panel al lado derecho de la escalera. Dispáralo para abrir una habitación con un teleportador. úsalo y consigue el Daño Cuádruple.



Busca el ladrillo que sobresale, presiónalo, y ve por el salón hasta descubrir una bonita sorpresa.



4. Desde el Daño Cuádruple del secreto anterior, mira hacia abajo, a la entrada principal, y busca el ladrillo que sobresale un poco. Salta y púlsalo, con lo que conseguirás que se abra una puerta a tu derecha. Ve por ese salón hasta llegar a un pentagrama de Protección y ver el logo hipnótico. El logo se puede neutralizar disparando al objetivo rojo que hay sobre él.

5. En el puente que se alza sobre el agua roja, salta y nada hacia el túnel, donde encontrarás una armadura, cohetes y un teleportador, que te llevará de vuelta al puente.

6. Tras haber recorrido por entero el enorme túnel acuático llegarás cerca de una escalera y una gran cara en el muro. Aprieta sobre el panel de la izquierda de la cara y consigue un poco de munición y 100 % de salud.

Armagon's Lair – HIPEND

No hay ningún secreto.





(Arriba) El mejor método para eliminar a los jefes rivales es el de dar vueltas en torno a ellos y dispararlos con el Arma de Rayos. Si fallas siempre te queda la opción de conectar el modo "Dios".

Quake Mission Pack 2:

El segundo paquete oficial de Quake es tan difícil como Scourge of Armagon, y por si fuera poco, te enfrentarás a un dragón. Pero no te preocupes y absorbe de nuestra completísima guía todos los conocimientos que necesitas para terminar este juego con éxito.



COMIENZO: SPLIT DECISION

Para encontrar la entrada al nivel de dificultad de pesadilla, dirígete hacia la puerta corrediza del modo normal. En las esquinas derecha e izquierda verás dos botones en el techo. Dispáralos y, después, dispara al botón oculto tras la puerta, bajo la Q gigante. Vuelve al tubo de lava del techo, permanece en la alfombra y muévete lentamente hacia la izquierda y luego hacia la derecha para activar los interruptores que te lanzarán a la puerta del nivel de pesadilla.

EPISODIO 1: HELL'S FORTRESS

Deviants Domain – R1M1

1. Justo al principio de este nivel, tras descender por las escaleras y caminar por el exterior, verás un foso lleno de barro delante de un castillo. Salta al barro y recoge el biotraje y la salud.
2. Una vez estés fuera del barro, encamínate al edificio que tienes a tu izquierda. Cuando entres verás un ascensor. Entra y sal de él hasta que lo actives, y una vez hayas hecho eso, desciende al nivel inferior. Una Súper Escopeta, una caja de munición y otra de clavos te esperan al lado de una puerta.
3. Tras haber cogido la llave de plata, retrocede hasta el salón con las trampas de púas. El pequeño pasaje que sale del pasillo tiene las puertas abiertas, así que métete en el ascensor y desciende, pero antes fíjate en el suelo, ya que encima de él verás una pequeña mancha de barro tóxico. Introdúcete en ella, coge el biotraje y sigue el túnel hasta que llegues a la superficie en una pequeña habitación con un 100% de salud y algunos clavos de lava.
4. Tras viajar en el segundo bote, salta y atraviesa la puerta. Gírate y busca encima de la puerta, donde verás un botón. Dispáralo, atraviesa la puerta y verás el Escudo de Poder delante de ti.



Salta del segundo, dispara y obtén el primer potenciador específico de Dissolution.

Dread Portal – R1M2

1. En la habitación en la que comienzas el nivel podrás ver unos pequeños tubos de agua alrededor de los muros. Salta sobre uno de ellos y te encontrarás en un gran estanque. Encuentra un botón en el muro y púlsalo. Verás que una zona en medio del estanque se desliza. Nada hacia allí y recoge el Daño Cuádruple.
2. Vuelve al estanque de la misma manera que antes. A la izquierda del botón que pulsaste antes verás una columna a la que puedes nadar.



No te asustes cuando el techo comience a descender. Simplemente colócate en el agujero y salta.

Encima de ella verás una caja de munición y algo de salud.
3. Tras coger la llave de plata, salta desde el fondo de la jaula que la contenía. De esta manera dispararás el dispositivo de las barras y podrás acceder al ascensor. Utilízalo y aparecerás en una habitación con dos botones en un muro. Pulsa el de la izquierda, mira hacia arriba y verás que el techo está descendiendo. Colócate en la posición del agujero que posee. Cuando haya descendido del todo, podrás saltar encima de él, con lo que volverá a subir y podrás acceder a un pasaje que te llevará a algunos cohetes y a una armadura roja.

Judgement Call – R1M3

1. Atraviesa la gran puerta y verás inmediatamente la llave dorada encima de ti. Adelántate hasta llegar al pequeño saliente, baja la vista y verás algunos clavos de lava. Salta, recógelos y dirígete a la esquina. Encontrarás un Daño Cuádruple esperándote.
2. Cuando encuentres la habitación con una vidriera circular roja, dispara a su centro y mira a la izquierda detrás de ti. Verás que un panel se ha desplazado, mostrando una armadura azul.
3 y 4. Tras usar el ascensor que te lleva abajo, entra en la habitación, despacha a los monstruos y, a continuación, gira y busca un botón que está por encima de la entrada. Dispáralo y vuelve al ascensor. Descubrirás que dos paneles se han abierto, mostrando municiones, cohetes, un biotraje y algunos clavos de lava. Cada habitación se contabiliza como un único secreto.

Dissolution Of Eternity

5. La próxima vez que te encuentres bajo el agua, dirígete a la superficie y examina las luces amarillas del techo. Si disparas a la que está parpadeando, verás que una puerta se abre bajo el agua; en su interior te espera un 100% de salud.
6. Tras abrir la puerta de la llave de oro, entrarás en una habitación llena de monstruos. Durante la refriega, es posible que veas a un ogro que salta desde el muro de tu izquierda. Una vez los hayas despachado a todos, atraviesa el muro por el que apareció para encontrar algunos clavos de lava, cohetes y armadura roja.

Cave Of Death - R1M4

1. Tras cruzar el puente levadizo y entrar en la cueva, sigue el camino que lleva al exterior hasta que encuentres un muro con un botón rojo. Dispáralo para encontrar un Anillo de Sombras y algo de munición, que hallarás cerca de la salida del sistema de cavernas.
2. Cuando llegues a la habitación en la que unos puentes de madera salen del agua, introdúcete en ella y nada un poco. Manténte junto a las paredes según vayas descendiendo, y encontrarás una caja de cohetes, clavos de lava y una armadura roja.
3. Una vez hayas cruzado el puente desvencijado, da media vuelta y verás un botón en el extremo más lejano. Dispáralo para abrir un panel en el otro extremo del puente, que contiene cohetes, munición y un bono de 100% de salud.



Cruza el puente desvencijado, gira y dispara al botón para recoger otro bono de 100% de salud.

4. El último secreto está junto a la salida del nivel. Tras acabar con el Shambler, busca por la zona hasta que veas un saliente con algo de salud y una armadura roja. Para acceder a ellas, sigue el tablón de madera hasta arriba, pero no saltes al agujero todavía. Primero utiliza el ascensor, y luego podrás entrar a recoger los objetos.

Towers Of Wrath - R1M5

1. Poco después del comienzo te encontrarás en una habitación con algo de lava a la izquierda y un 100% de salud en una jaula. Ve todo recto, sube por las escaleras y atraviesa la puerta. Dispara a la luz que hay a la derecha del techo y verás que se descubre un panel con una puerta corrediza. Atraviésala y podrás recoger la salud.



Este colorido personaje aparece al final de R2M4. El Arma de Rayos es tu mejor apuesta. Procura mantenerte lejos del alcance de su bastón.

2. Muy pronto llegarás a un ascensor que desciende. Utilízalo, baja por las escaleras y sube por la rampa. De esta manera se activará una puerta secreta detrás de ti. Gira y recoge el Escudo de Poder, la armadura azul y las células.
3. A la derecha de la puerta de la llave de plata hay un estanque de agua. Introdúcete en él y nada debajo de las escaleras. Una vez allí busca un botón y dispáralo. Una sección del suelo se retirará, quedando al descubierto otro estanque. Ve hacia él para recoger los clavos, las células y un Pentagrama de Protección.
4. Justo debajo de la llave de plata verás que una parte del muro está mal alineada. Dispara a la pared para revelar el Daño Cuádruple que hay detrás de ella.
5. Tras haber conseguido la llave de plata, atraviesa la puerta que te lleva a una escalera y algo de agua. Salta al agua y nada bajo las escaleras para recoger un biotraje.
6. Atraviesa la puerta de plata y elimina a los dos Shamblers que verás. Para alcanzar la caja con el 100% de salud, salta al tubo del que salió uno de los dos Shamblers. De esa manera podrás saltar hacia la salud.
7. Tras haber subido en un ascensor, te encontrarás en una habitación llena de estanterías. Empuja la calavera que verás en el estante más lejano de la derecha para abrir un panel, con un Daño Cuádruple en su interior.

Temple Of Pain - R1M6

1. Cerca del comienzo, entra en el primer edificio y toma el ascensor hacia arriba. Salta al agua y nada hasta que llegues a un gran salón. Justo a su final, cerca de una antorcha, verás un bloque que se destaca. Colócate a su lado y salta encima. Una puerta corrediza aparecerá a tu derecha, llevándote a un Pentagrama de Protección.
2. En el cementerio verás un enorme pentagrama rojo en el cielo. Lo único que tienes que hacer es utilizar las piedras que sobresalen del muro y la viga para llegar a lo más alto y recoger la armadura roja. Justo antes de la puerta de la llave de oro hay un estanque de lava con un altar en medio. Dispara a la cruz con la cara en ella (está encima del altar), y una piedra surgirá de la lava. Utilízala para llegar al altar y al Arma de Rayos.
3. Cuando encuentres el Cinturón Antigravitacional, puedes usarlo para alcanzar el Daño Cuádruple del saliente más elevado de la habitación principal del edificio.
4. Tras recoger la llave de oro y acabar con los Wraths, vuelve al bloque de color rojo sangre que pasaste anteriormente en el vestíbulo de piedra. Salta al agujero que se ha abierto y recoge el Escudo de Poder.

Tomb Of The Overlord - R1M7

1. Protegiendo uno de los cuatro botones que has de encontrar verás un vestíbulo con un montón de trampas de clavos de lava. La última de la izquierda no dispara, por lo que ve y presiónala. Gira y verás que parte de la rampa se ha abierto, revelando un 100% de salud.
2. Tras presionar los cuatro botones, arrójate al interior del agujero cubierto anteriormente por unos barrotes.



Los zombis sólo pueden ser detenidos completamente tras dispararles con las granadas o con los cohetes; por eso, la mejor manera de acabar con ellos es con el Lanzador de Múltiples Cohetes.

Te encontrarás en una habitación con vidrieras de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Dispara al que es ligeramente distinto para acceder a un Escudo de Poder.

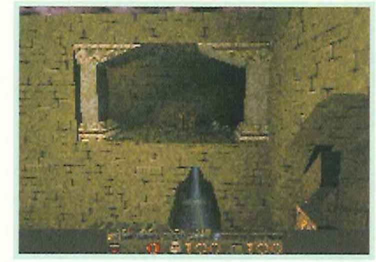
3. Llegarás a una habitación con muchas puertas y un saliente sobre un pequeño estanque de agua. Podrás acceder a una pequeña alcoba con un Daño Cuádruple utilizando como si fueran una escalera las piedras que salen del muro.

4. Cuando encuentres la Gran Calavera y el foso de cieno, notarás una pequeña obertura que hay en la derecha. Salta y recoge el Escudo de Poder.

EPISODIO 2: CORRIDORS OF TIME

Tempus Fugit – R2M1

1. Acabarás cruzando un túnel muy largo, lleno de anguilas. Al final, cuando gira hacia la izquierda, dispara al panel de la derecha para conseguir un 100 % de salud.



Por encima de la puerta de la llave oro, salta sobre el saliente y dispara a la textura de la pared alineada incorrectamente.

2. Justo arriba y a la izquierda de la puerta de la llave de oro, hay un saliente que puede ser alcanzado gracias al saliente opuesto. Camina hasta el final y dispara a la textura del muro que está alineada incorrectamente para descubrir unos clavos, multicohetes y armadura roja.



Corre para ponerte debajo del bloque.

3. Cuando llegues al templo de estilo griego, colócate en el signo Q para transportarte a los salientes de encima; obtendrás un 100% de salud y munición.

Elemental Fury – R2M2

1. Al principio, cuando llegas a un bloque que está subiendo y bajando todo el rato, corre rápidamente debajo para recoger algo de armadura amarilla.

2. Cuando llegues a los tubos, dispara a los cuatro números que verás en ellos para activar el ascensor que hay tras la salida y llegar así a un Daño Cuádruple.



Parece sólido, pero si caminas hasta la mitad del panel podrás atravesarlo.

Elemental Fury II – R2M3

1. Tras eliminar a los dos Chthons que hay en los fosos de lava, llegarás a dos plataformas móviles y a una caja de 100% de salud inaccesible de momento. Ve a las plataformas y desciende por el pasaje lateral con trampas de clavos de lava en los muros. Al final, ponte de frente al muro derecho y atraviesa el panel de en medio. Dispara al interruptor, vuelve al vestíbulo y utiliza los nuevos escalones para alcanzar el 100% de salud.



Una vez hayas encontrado el bote, sube por los escalones del lado para obtener un bono de 100% de salud.

Curse Of Osiris – R2M4

1. Cuando llegues al templo te encontrarás con un Cinturón Antigravedad. Cógelo y mira a la derecha. Verás un botón al que tendrás que disparar. Un pasaje se abrirá en el sitio en el que estaba el Cinturón, conduciendo a un Anillo de Sombras, a salud y a algunas células.

2. Pronto llegarás a un bote con escalones a un lado. Sube por ellos y llegarás un 100% de salud.

3 y 4. En el camino a la gran entrada con estatuas de Cobras, encontrarás algunos objetivos rojos. Dispáralos para que las estatuas se hagan a un lado y desciende para obtener el Daño Cuádruple, la armadura roja, la salud, un Escudo de Poder, misiles y células.

5. Justo al final del nivel verás algunos jeroglíficos en los muros. Dispara al de la izquierda para que se muestre un teleportador, que te llevará a la armadura roja, a los cohetes y a la salud.



Ponte en la losa, dispara a la ventana y prepárate para recolectar la salud y algunos clavos.

Wizards Keep – R2M5

1. Tras el primer ascensor notarás algunas estanterías. Salta sobre ellas y golpea la pieza de madera del centro para encontrar un Escudo de Poder en la estantería de la izquierda.

2. Poco después encontrarás un altar rodeado de velas. Dispara a la de en medio para abrir un botón en el centro del altar, al que tendrás que

disparar a su vez para abrir el panel de la vidriera y recoger un 100% de salud.

3. Justo a la izquierda de la llave de plata, verás un grupo de púas. Salta sobre ellas para revelar un Anillo de Sombras en la siguiente habitación.

4. Una vez hayas atravesado la puerta de la llave de plata, descenderás por un ascensor. Sal y justo a la derecha verás una vidriera. Retrocede un poco y mira en el suelo. Verás una losa un poco más oscura. Ponte encima, dispara a la vidriera y lograrás un poco de salud y algunos clavos de lava.

Blood Sacrifice – R2M6

1. Tras haber cruzado el foso de lava de la plataforma móvil, encontrarás una textura de muro alineada incorrectamente. Camina a través de ella y descubrirás un Cinturón Antigravedad.

2. Poco después verás una especie de sierra en el techo. Dispara a la textura del muro alineada erróneamente en el lado izquierdo y abrirás una



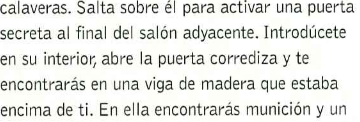


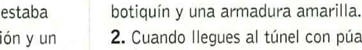
Un asiento hecho de calaveras. Siéntate en él, introdúcete por la puerta corrediza y recoge el utilísimo Daño Cuádruple.

habitación secreta en la que podrás obtener una armadura roja, clavos de lava y cohetes.

3. Cuando llegues a la enorme cara de reptil, dispara al objetivo rojo que hay en la boca para desconectar el rayo. Tras eso, ve a la habitación de la derecha y pulsa el interruptor. Cuando vuelvas a la habitación del reptil descubrirás que varias barras se han movido. Dispara al panel que está delate de ti y coge la salud, la munición y el Pentagrama de Protección.

4. Al final del vestíbulo que sale de la habitación del reptil encontrarás un asiento hecho de





calaveras. Salta sobre él para activar una puerta secreta al final del salón adyacente. Introdúcete en su interior, abre la puerta corrediza y te encontrarás en una viga de madera que estaba encima de ti. En ella encontrarás munición y un bono de Daño Cuádruple.

5. Justo antes de la salida llegarás a un vestíbulo con trampas de clavos de lava por debajo de ti. Justo al final verás dos caras. Gira y salta sobre la que se encuentra a la derecha, golpeando con tu cabeza la especie de serpiente que sobresale del muro. De esa manera conseguirás una bonificación de 100% de salud.



El Lanzador de Múltiples Cohetes es el arma más poderosa del juego.

Last Bastion – R2M7

1. Nada más comenzar, salta al foso del castillo. Nada hacia la izquierda y encontrarás un botiquín y una armadura amarilla.

2. Cuando llegues al túnel con púas, corre hasta el final y espera a que se retraiga. En cuanto lo haga, corre al arco por el que has entrado y cruza el muro. Pulsa el botón que hay detrás de él; de esta forma aparecerá un Anillo de Sombras en la habitación que hay pasada la puerta de la llave de plata.

3. Una vez hayas pasado la pared con púas del secreto anterior verás algunos péndulos, tras los cuales hay un estanque de cieno. Salta sobre la plataforma que hay en el foso, gira a la izquierda y dispara al muro. Tras eso, sólo tienes que saltar y recoger la caja con el 100% de salud.

4. En los túneles subterráneos (que están llenos de zombis), verás un gran número de velas en las paredes, que llevan a los interruptores que te permitirán salir de esta sección. Dispara a las cuatro velas que hay al principio de cada vestíbulo y podrás acceder a un Pentagrama de Protección que está opuesto a la salida.

5. Tras activar el puente levadizo, entrarás en una amplia sala. En la esquina superior izquierda verás un objetivo rojo. Dispáralo y sube las escaleras para llegar a la armadura roja.

- El nivel Source of Evil (R2M8) y el nivel de duelo CTF1 no tienen secretos.





Cartas

Correo del lector



Sobre el Top 100

Hola, amigos de OK PC Gamer.
Hacía tiempo que deseaba escribiros para poder felicitaros por la revista, de la cual soy un fiel seguidor. Por ello, lamento que la primera carta que os dirijo sea más bien crítica. Publicar una clasificación de los 100 mejores juegos de la historia es una cuestión muy polémica, por lo complicado que resulta y porque posiblemente no deje satisfecho a nadie. Es bien sabido que cada uno tiene diferentes puntos de vista y diferentes opiniones sobre cada juego; ahora bien, es cierto que hay una serie de juegos que sí son bien considerados por la mayoría. Pero establecer un ranking es un poco precipitado. Yo considero más adecuado hacer una agrupación de los mejores juegos para cada género, lo cual es más justo.
En general, estoy bastante de acuerdo con los juegos que aparecen en la lista, en especial los 20 primeros, pero a modo de ejemplo daré dos críticas de las muchas que se pueden hacer: ¿Cómo es posible que aparezca Speed Haste en la lista, por muy español que sea el juego, cuando, por ejemplo, IndyCar Racing 2 es infinitamente superior en técnica y jugabilidad y no aparece en el ranking?
Por otro lado, me pregunto si habéis cambiado vuestra opinión respecto a Conquest Earth, ya que hace unos meses lo puntuabais con un 93% y lo considerabais el mejor juego de estrategia del momento, y ahora ni siquiera lo habéis incluido entre los 100 mejores.
Bueno, debo despedirme, no sin antes felicitaros por la labor que hacéis, aunque no hay duda que nadie es perfecto, y todos podemos cometer errores. (Por favor, publicad la carta, ya que la considero motivo de debate con otros lectores)

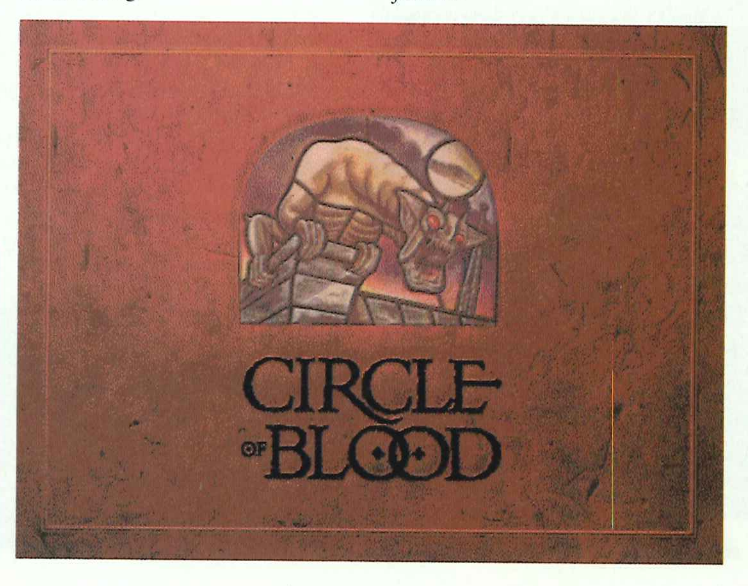
Carlos Roca
Barcelona

Querido amigo Carlos:
Nos ha sorprendido bastante tu carta acerca del Top 100 que realizamos recientemente en OK PC Gamer. Pensábamos que la mayoría de los lectores estarían de acuerdo con nosotros en cuáles han sido los mejores 100 juegos de la historia del ordenador.
No obstante, éramos muy conscientes de que la realización de esta lista era bastante difícil, porque hay tantos gustos como jugadores y hay muchos, pero que muchos jugadores... La inclusión o no de determinados juegos se ha realizado atendiendo a diversos factores.
En principio eran bastantes los juegos que se encontraban en la lista. Desde luego, muchos más que un centenar. Poco a poco y con gran dolor de nuestro corazón se fueron eliminando títulos, hasta quedarnos con los 100 que publicamos. Si hemos dejado fuera algún juego que a ti te parece que se merecía estar dentro, lo sentimos profundamente pero son cosas que pasan. Desde aquí te invitamos a que nos envíes las correcciones que tu crees que se deberían hacer a esta lista, o bien una lista de tus juegos favoritos. Respecto al asunto de Conquest Earth, queremos dejar claro que en OK PC Gamer no nos contradecimos (al menos, no intencionadamente). Esta redacción sigue dándole la puntuación que le dio en su día al juego, pero una cosa es lo que opinemos nosotros de un juego y otra la que opina la inmensa mayoría de jugadores. En este caso a nosotros nos pareció, y nos sigue pareciendo, un juego excelente. Lo que ocurre es que a mucha más gente este juego no le parece tan bueno, así que hemos tenido que dejarlo fuera de la lista. Qué le vamos a hacer, no somos Rappel...

Broken Sword



Hola amigos de OK PC GAMER:
Desde que empezasteis a sacar a la venta vuestra revista la he comprado y la verdad es que estoy muy contento, pues cada mes es un alivio no tener que gastarte un excesivo dinero para estar un rato divertido jugando al ordenador.
A lo que iba. Tengo un problema con un juego, se trata de "Broken Sword: la Leyenda de los Templarios", y es que no paro de intentar avanzar en el juego, pero estoy en un sitio fijo desde hace ya bastante tiempo: estoy en Irlanda, voy al bar y por más que hago y vuelvo a hacer, no consigo nada nuevo. El señor del bar me dice que tengo que arreglar el tirador de cerveza, pero no sé cómo hacerlo. También me dirijo a un castillo en ruinas pero una cabra no me deja pasar.



Si tienes alguna duda relacionada con cualquier juego para PC o si quieres hacer algún comentario o pregunta, no dudes en escribir a:
OK PC GAMER
Pza. República del Ecuador, 2-1°
28016 Madrid
e-mail: okpcg@lar.es



Por favor, decidme que tengo que hacer para avanzar, o si he hecho algo mal. Gracias amigos y espero que me contestéis pronto.

Aitor Villán Martín
León

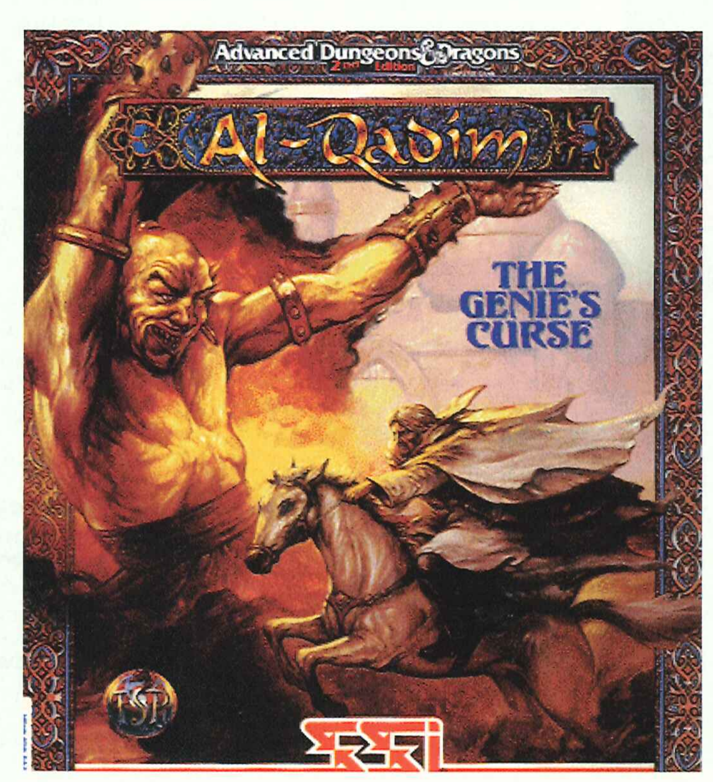
En el pub, ¿has probado con la palanca que hay junto a la puerta? Respecto a la cabra, la mejor forma de librarte de ella es acercarte al abrevadero por la derecha. Tan pronto como te ataque, haz clic en la reja de arado que se encuentra a la izquierda. Tendrás así atrapada a la cabra y ¡vía libre!

Fascination y Ween the Prophecy

Estimados amigos:
Soy un asiduo lector de vuestra revista y os escribo, ya que estoy atascado en los juegos "Fascination" y "Ween the Prophecy".
En Fascination, me encuentro en el Salón; una vez me he deshecho del falso policía con el vaporizador, cojo el periódico, pulso el disparador que se encuentra en el cuadro "Sueño de una desnudez" y me aparece una rueda con signos del zodíaco. He puesto todos los signos del zodíaco y no pasa nada ¿Cómo debo proseguir para pasar de pantalla? ¿Para qué sirve el órgano? En "Ween the Prophecy", me encuentro en la pantalla en donde se ve la Isla del Volcán al fondo, con el inventario vacío, pues me lo quitan todo. Fabrico un pico con un cuerno, una cuerda y un trozo de liana, pero no sé qué hacer con el gusano. ¿Qué debo hacer para seguir en la aventura?

J. Vicente Córdoba Galiana
Ciudad Real

Comencemos con "Ween". Cava con el pico por la parte de abajo de la pantalla, con el fin de hacer manar agua. Cuando lo hayas conseguido, riega los champiñones (ayudándote con el cuenco) y pon encima el gusano.
Lo siguiente que tienes que hacer es ir a la playa. Allí, deberás coger la red y echarla al mar, para pescar un pez. Después, llama a Urm y dale las fresas para que te dé el oro (oro que tú tendrás que entregar al monstruo).
Pasemos ahora a "Fascination". En la rueda con los signos del zodíaco deberás poner el signo de Doc. Para averiguar cuál es, escucha el mensaje del contestador automático. Podrás comprobar que le felicitan por su cumpleaños, que fue hace dos meses.
Como el último periódico tiene fecha de agosto, el signo de Doc ha de ser Géminis. Para pasar de pantalla, examina la linterna en el microscopio. Encontrarás unas letras (notas musicales) que deberás tocar en el órgano. Entonces se abrirá una compuerta secreta por la que proseguir tu camino. No te desanimes, porque el fin de la aventura ya está muy cerca.



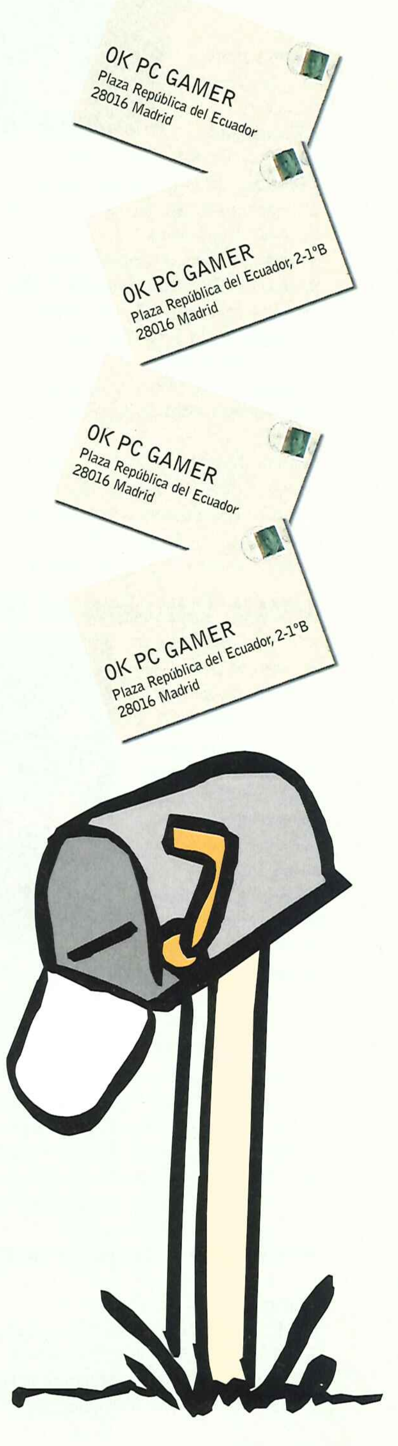
Confiamos en que la acabes con buen pie, pero si te surge alguna otra duda, no dudes en volver a consultarnos.

Al-Qadim

Ya he pasado la batalla y he llegado al edificio que hay en el norte.
El problema es que no sé que hacer con las estatuas, ¿sirven para algo?

Alexandre Medrano
Madrid

Efectivamente, las estatuas no están ahí meramente de adorno. Deberás hablar con la estatua de la izquierda, pero no de cualquier cosa, sino que tendrás que repetirle las palabras del libro que encontraste en la isla.
A la estatua de la derecha, colócale el manuscrito "el corazón de piedra" en la oreja y continúa camino hacia el norte.



Trucolandia

Trucos para todos los gustos

Hacer trucos es algo que no está muy bien visto, pero teniendo en cuenta la dificultad intrínseca de algunos juegos, está más que justificado.

DUNGEON KEEPER

Trata de arrojar a un par de tus criaturas en las aguas del templo. Los dioses te recompensarán si has escogido sabiamente.

Diablos - Cuestan menos a la hora de crearlos
Mosca y Araña - Te proporcionan un Hechicero
2 Escarabajos - Completas la construcción actualmente en proceso
2 Moscas - Completas la investigación en curso
Escarabajo y Araña - Te dan una adorable Dama de la Oscuridad para torturar
3 Arañas - Te dan un Demonio de Hiel
Dama de la Oscuridad, Demonio de Hiel y Troll - Te otorgan el fantástico Segador Cornudo
Fantasma - Todos tus pollos mueren, lo que no es particularmente bueno
Vampiro - Todos los monstruos enferman
2 Demonios de Hiel - Todos los monstruos se transforman en pollos
Segador Cornudo - Todos los monstruos enfurecen

Si tienes problemas aplacando al Segador Cornudo, trata de darle un poco de dinero. Todos aquellos que hayáis tratado de jugar un juego multijugador vosotros solos, tratad de empezar el juego así: keeper95 -1player.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



X-Men no añadió mucho al género de Street Fighter, salvo proporcionar a los ávidos fans del mismo la posibilidad de un cambio del personajes. Si ya has jugado a X-Men, lo más probable es que desees controlar a uno de los jefes finales, Magneto y Juggernaut. Pues bien, sigue estas indicaciones y podrás hacerlo sin ningún problema. Ve al menú de opciones y pulsa **F10**. A continuación dirígete al menú de configuración y escribe en la palabra **SPAM**. Deberá aparecer una nueva opción cuya traducción es **SELECCIóN DE JEFE**. Guarda tus preferencias y comienza un juego normal, seleccionando un personaje y un modo de bloqueo. Justo antes de que se cargue la arena de lucha, pulsa los tres botones de puñetazo para conseguir a Juggernaut y los tres de patada para Magneto. Tendrás que mantenerlos pulsados hasta que termine la carga. A continuación tienes una lista con los movimientos especiales de cada jefe.
(Nota: F = adelante; D = abajo; B = atrás)

Juggernaut:
F,DF, D + puñetazo - Puñetazo de Terremoto
D,DF, F + puñetazo - Puñetazo Poderoso
D,D + puñetazo cerca de las barras de acero - Coges una barra de acero y la utilizas para atacar
D, DB, B + puñetazo - Incremento de Fuerza
D, DB, D, DF, F + puñetazo rápido - Aplastamiento de Cabeza

Magneto:
D, DB, B + patada ligera - Hiperpresa
D, DF, F + puñetazo medio - Puso Iónico
D, DF, F + puñetazo ligero - Tempestad Elemental (sólo funciona en el nivel de Magneto)
D, DF, F + patada dura - Puyazo
D, DB, B + puñetazo ligero - Capacidad de Vuelo
D, DF, F, + puñetazo fiero - Escudo Magnético (sólo se puede hacer una vez por asalto)
D, DF, F + patada ligera - Onda de Choque

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN





Por alguna razón inexplicable, los juegos que se ven de arriba a abajo parece que están triunfando ahora. Blood Omen le añade un toque siniestro al género, con su escenario gótico y su soberbia ambientación sonora. Si te das cuenta de que ser el príncipe de la oscuridad es mucho más duro de lo que pensabas, quizá estés dispuesto a sacrificar tu orgullo y usar estos trucos. En cualquier momento durante el juego, puedes realizar ciertas combinaciones con el joystick que te ayudarán en tu misión vengadora:

Salud a tope - Arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda
Magia a tope - Derecha, derecha, atacar, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda
Prever Diario Oscuro - Izquierda, derecha, atacar, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda

X-COM: APOCALYPSE

Hay dos lotes distintos de trucos para el tercer juego de la serie X-COM: uno para la sección de paisaje urbano, y otro para la sección de combate táctico. En esta ocasión te vamos a entregar los trucos para la sección de la ciudad. Para activar sus trucos, tienes que pulsar Alt y escribir **UFO CHEAT** en la interfaz principal (obtendrás una confirmación si has realizado esta acción correctamente). Tras eso, tendrás acceso a lo siguiente:

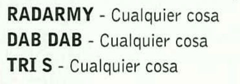


Alt + Escape - Cancela el modo de trucos
Alt + "+" (del teclado numérico) - Obtén una pieza más del equipo
Alt + 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 - Cambias de dimensión
Alt + A - Conecta el Autosalvado
Alt + B - Fuerza la misión en base
Alt + C - Obliga a los OVNIs a estrellarse
Alt + D - Conecta el truco del mapa dimensional
Alt + F - Activa/desactiva el truco de las instalaciones de la base
Alt + G - Comprueba la dimensión alienígena
Alt + M - Obtienes 100.000 créditos
Alt + N - Muestra el número de alienígenas
Alt + P - Activar/desactivar finalización inmediata del proyecto
Alt + Q - Activar/desactivar todas las manufacturas
Alt + R - Activar/desactivar todas las investigaciones
Alt + S - Fuerza una sobreproducción
Alt + T - Obliga a llevar a cabo las misiones apocalípticas
Alt + V - Activar/desactivar la enciclopedia OVNI
Alt + X - Conseguir un vehículo de cada clase
Alt + Z - Muestra todas las conexiones de la gente

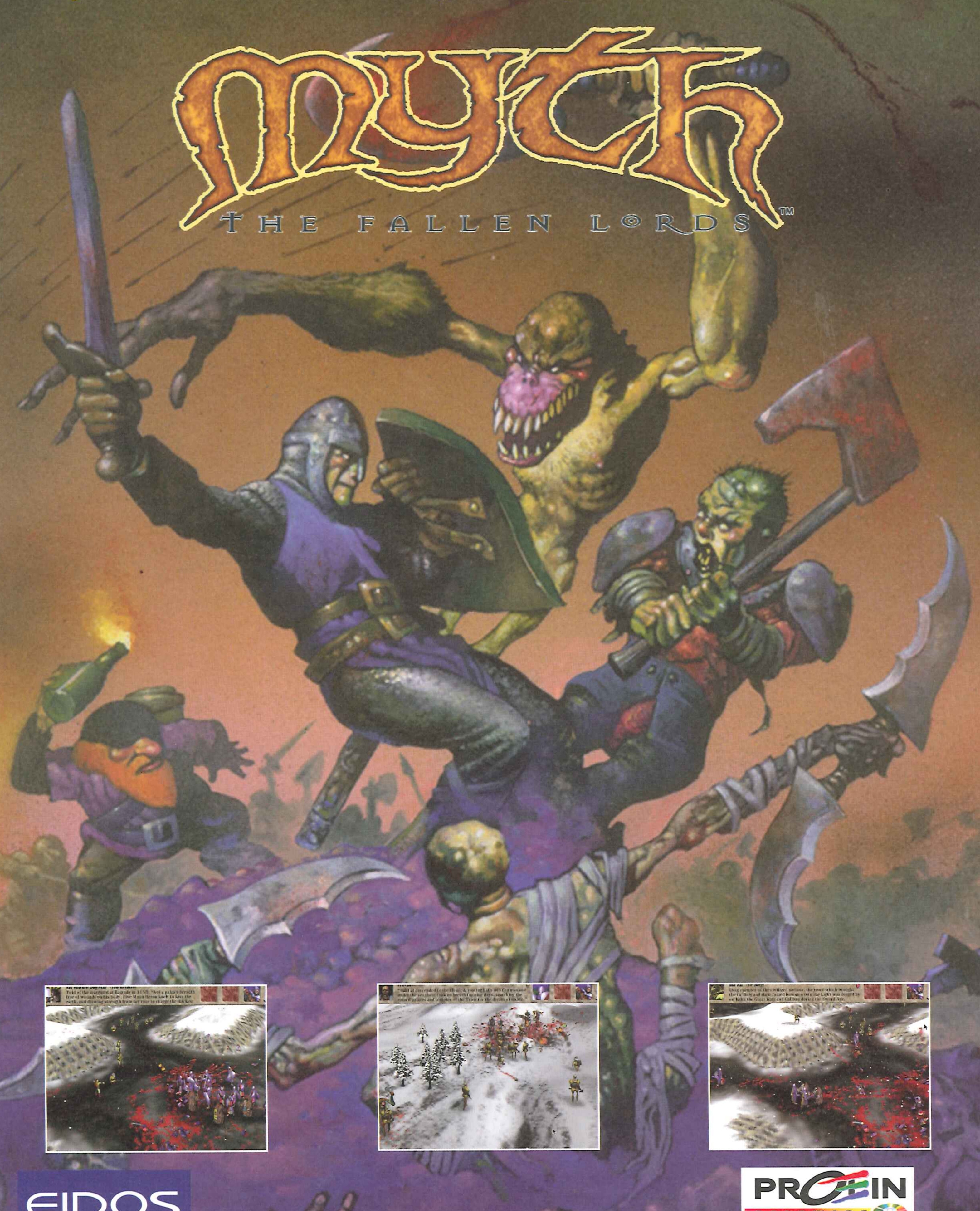
INDEPENDENCE DAY

Independence Day fue una película entrañable, sobre todo para los americanos, porque les tocó la fibra sensible. Lo único malo que tenía la película era que no te permitía usar estos trucos, por eso se hizo el juego. Ten cuidado a la hora de escogerlos, porque sólo puedes tener uno en funcionamiento. Escríbelo bajo el nombre del jugador, vuelve al menú principal y pulsa **Control + Mayúsculas derecha + 8.**

LIVE FREE - Invencible
TOURIST - Selecciona nivel
GO POSTAL - Bono de daño, armas, recarga más rápida
FOX ROX - Selecciona nivel
GODZILLA - Mata al civil, mata al ala
MR HAPPY - Selecciona avión
KYRA NR - Selecciona nivel, avión, invencible, mata al civil, mata al ala, bono al daño, armas, recarga más rápida
BRENDAN QR - Selecciona nivel, avión, invencible, mata al civil, mata al ala, bono al daño, armas, recarga más rápida
DOOFUS - Selecciona nivel, avión, invencible, mata al civil, mata al ala, bono al daño, armas, recarga más rápida
GREG FM - Cualquier cosa
SCOTTYWAR - Cualquier cosa
ROSA DUONG - Cualquier cosa
KIWI - Selecciona nivel, avión, invencible, armas
FAST RELOAD COCO - Cualquier cosa
RADARMY - Cualquier cosa
DAB DAB - Cualquier cosa
TRI S - Cualquier cosa



Myth no busca la conquista, ¡Sino la destrucción!



PROEIN c/ Velázquez, 10 5º D 28001 Madrid
Tfno.: 91.576 22 08 Fax: 91.577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http: //www.proein.com